games tribune magazine

año 5 / número EC 49 / Marzo 2013

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU - NINTENDO 3DS - PSVITA - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA


ISSN-2014-4652



ANÁLISIS

Aliens: colonial Marines

MGR: Revengance

Hitman Trilogy HD

Tomb Raider

The cave



AVANCES

Sly cooper Ladrones en el Tiempo

Lighting Returns FFXIII

Bioshock infinite

Sim city

DEAD SPACE 3

proyectocromatic.com confesionesdeunjugador.es
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 49 - MARZO 2013

Hora de especulaciones

Con el anuncio (que no presentación) de PlayStation 4 se da el pistoletazo de salida a las especulaciones. Se nos han dado pocas respuestas a muchos interrogantes que ahora se nos plantean. ¿Cuál su potencia real? ¿Qué significan esos 8Gb comunes con la gráfica? ¿Por qué no hemos visto como es físicamente el modelo? Y tal vez la más importante ahora mismo: ¿Cuánto va a costar?

Los analistas, que dicen que viven de hacer cábalas con lo que hasta ahora no era más que sentido común, vaticinan que se moverá en torno a los 400$. Francamente si las cifras reveladas son reales, se me antoja demasiado bucólico. Sony ya hizo un movimiento maestro lanzando Vita prácticamente en el mismo rango que 3DS, pero bajo mi punto de vista mundano, veo y creo que es muy complicado que esté en condiciones de repetirlo. Ahora mismo eso significaría asumir unas pérdidas brutales en una época en la que los presupuestos y las cuentas son cuadrados al milímetro. Sería hipotecar su viabilidad a una aceptación masiva de salida por su producto. Y el mercado ahora mismo no está siendo muy dado a pegar el salto. La prueba la tenemos en las discretas ventas de todos y cada uno de los nuevos sistemas. Y todas por debajo de los 400$.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM





Games Tribune Magazine es una publicación propiedad de **Ediciones Games Tribune SL**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º Dcha, Pamplona, e inscrita en el Registro Navarro Mercantil, Tomo 1654, Folio 34, Hoja NA-32809 en base al documento: 1/2013/690,0

staff GTM
GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
José Barberán Humanes

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Jorge Serrano
Daniel Tirador
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Javier Martínez Aguilar
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Nacho Bartolomé
Hakka
Andrea Gil
Alba Sacristán

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Andrés Martínez

COLABORAN
Ángel López
Jaume Font

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
jserrano@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES







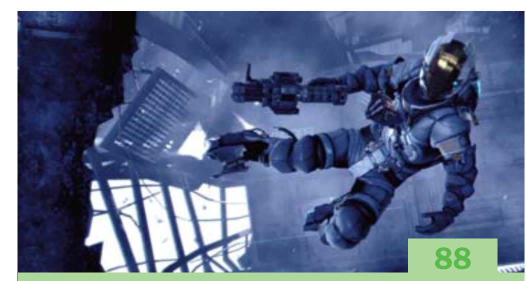
índice

AVANCES





ANÁLISIS



El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

javier aguilar/andrea gil/javier piñero

Visceral Games no tiene intención de parar

Cuando aún no nos hemos recuperado de los sustos en el planeta helado Tau Volantis y esperamos ansiosamente la vuelta del nuevo Army of Two: The Devil's Cartel, la desarrolladora ha hecho público que no piensan descansar y que se encuentra trabajando en dos nuevos triples A.

Estos dos nuevos juegos aún sin confirmar, se sabe que saldrán a lo largo del próximo año y que están siendo desarrollados para Xbox 360, PlayStation 3 y PC. Del primero sólo se sabe que hay un pequeño equipo de cinco personas planteándolo, mientras que del segundo han asegurado que se trata de un título de acción para PC.

"Orientation" posible nuevo DLC para CoD: Black Ops II

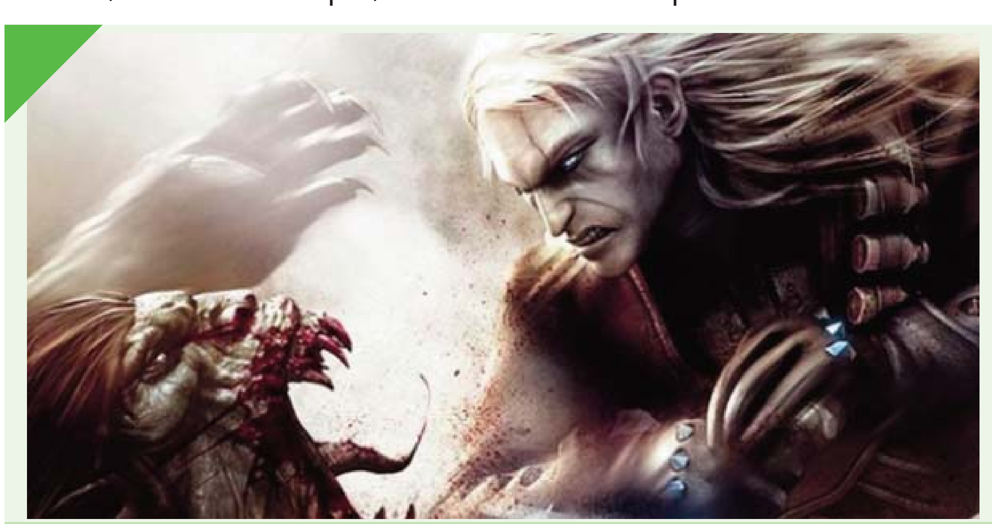
Como ya pasó con el anterior contenido descargable del famoso shooter de Activision, conocido como "Revolution". Se ha vuelto a filtrar una imagen del posible nuevo pack que llegaría las próximas semanas y que incluirá novedades semejantes al anterior.

Gracias a la filtración se sabe que contendrá un total de cinco mapas nuevos, uno de ellos para el modo zombi y una nueva arma. Estos mapas responden al nombre de: Water, Southpaw, Mobile y Plane; el escenario zombi se llamaría Dead High y el arma se piensa que será una recortada, aunque luce como un rifle de asalto con mira telescópica.

Michael Patcher cometió un error con Wii U

El analista hizo algunos comentarios sobre el error que Nintendo había cometido con el lanzamiento de Wii U; comentarios como que el control de Wii U no es tan original como el de Wii y que su lanzamiento era un error del que no se podrían recuperar.

Parece que Patcher es quien cometió el error al hacer esas declaraciones y ahora tiene que ampliar y matizar lo que dijo. El decir que Nintendo no se podría recuperar, era en referencia a su obligación de conseguir más ingresos por la venta de consolas que por las de juegos (royalties de terceros sobretodo) aumentando también los beneficios de sus accionistas.



Hace unas semanas supimos que CD Project había comenzado el desarrollo de The Witcher 3. Y tras el reciente anuncio de PlayStation 4 sabemos que la obra acabará aterrizando en algún momento en la plataforma de Sony



Oculus Rift, realidad virtual compatible con Half Life

Oculus Rift es un dispositivo de control para juegos que utiliza un visor de realidad virtual, intentando ofrecer una experiencia inmersiva al usuario. Por ahora sólo es compatible con el juego 'DOOM 3 BFG Edition', pero esta sequía parece que durará poco. Famosos desarrolladores como Gabe Newell o Cliff Bleszinski han mostrado su interés en crear juegos que aprovechen sus características; además de que en la próxima GDC (que se celebrará del 25 al 29 de Marzo) se añadirán más juegos al catálogo. El visor se ha podido ver en funcionamiento con un 'Half Life 2', debidamente adaptado para que la cámara del juego funcione con los sensores y efectúe los disparos con el arma que sujetamos en las manos. Viendo el vídeo, entran muchas ganas de probarlo ya que el control parece muy preciso y la experiencia divertida. Oculus Rift comenzó con una campaña de financiación en Kickstarter, consiguiendo el suficiente respaldo (más de dos millones de dólares), pudiendo reservarlo directamente en su web. El crowdfunding hará posible el sueño de la realidad virtual en casa.



Los Sims 3 "Los '70, '80 y '90" ya está disponible

Buenas noticias para los millones de fans del simulador social más popular del mercado. "Los Sims 3" cuentan con una nueva expansión de accesorios: "Los '70 '80 '90". Los jugadores podrán personalizar a sus Sims con toda clase de ropa y complementos propios de estas épocas tan características; desde ropa ajustada y de cuero, pantalones de campana, pañuelos, estampados de leopardo y peinados alocados hasta el maquillaje al más puro estilo de los rockeros de los '80. Sin duda, una buena cantidad de novedades para hacer que nuestros Sims vuelvan un par de décadas al pasado.

Pero las novedades respecto a accesorios no se limitan a la apariencia de nuestros Sims. Además de ropa y complementos, esta actualización también cuenta con un buen número objetos vintage. Luces decorativas de lo más llamativas, antiguos televisores... todo lo necesario para que tener nuestra a casa a juego con nuestro Sim.

"Los Sims 3: Los '70 '80 '90" son sin duda un buen anticipo para hacer algo más amena la espera de la nueva expansión que tendremos en España a partir del 7 de marzo: "Los Sims 3: Movida en la Facultad".

Gears of War no puede tener una protagonista femenina

El director artístico de Epic Games, Chris Perna, considera difícil justificar la creación de personajes femeninos como protagonistas, ya que los jugadores no compran sus juegos. Imagino que tendrá alguna explicación para el éxito de la franquicia Tomb Raider. Al ser preguntado sobre si descarta un personaje femenino liderando un juego de 'Gears of War' respondió que, atendiendo a las ventas, no sería posible justificar su creación.

También comenta que normalmente los personajes femeninos que se crean para los juegos tienen el aspecto de la idealización friki de una mujer: pechos grandes, cabello rubio... ¿Qué pensará Juliet Starling y su motosierra de este comentario?

Se acabaron los descargables de Rock Band

C'est finí. Rock Band, la serie de Harmonix que ha publicado juego tras juego durante esta generación desde 2007, dejará de recibir nuevas canciones descargables en el próximo mes de Abril. Han sido 5 largos años ofreciendo nuevos temas cada semana, de todo tipo de géneros, interpretes, nacionalidades y estilos, más de 4000 canciones que podrán seguir siendo usadas y descargadas, pero que no se añadirá ninguna más.

Harmonix ha declarado que no dejarán de dar soporte al título, y que en XNA seguirá habiendo nuevas canciones creadas por los usuarios, pero ellos no lanzarán ningún DLC más de momento. Así que no es un adiós, sino un hasta luego.

Se filtra Resident Evil 1.5 Restoration

Uno de los santos griales para los investigadores del mundillo de los juegos nunca lanzados al mercado, ha sido encontrado.

El proyecto Resident Evil 1.5 Restoration ha sido filtrado en un estado aún inacabado. El proyecto no es nada más y nada menos que una restauración del Resident Evil 1.5, versión cancelada y totalmente diferente a la final de Resident Evil 2, en un intento de finalizar el juego que Capcom nunca terminó, hecho sobre el prototipo al 40% de desarrollo al que el equipo pudo acceder y que planea liberar una vez acaben el proyecto de restauración. Ahora podemos tener una ventana a aquello que pudo ser, y nunca fue. Probadlo. Es una experiencia curiosa.



Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló

GTM Geek News:

Nuevos detalles acerca de Ouya

Fecha de lanzamiento, aprobación de juegos y modelos anuales



Ouya, la consola basada en Android y nacida gracias a las aportaciones de miles de personas en Kickstarter llegará al mercado el próximo mes junio, casi un año después del proceso de crowdfunding. Los residentes en Estados Unidos podrán hacerse con ella a través de Amazon, GameStop, Target o BestBuy por 99 dólares, mientras que aquellos que la adquirieron vía Kickstarter recibirán sus unidades en marzo.

Por otro lado, los desarrolladores interesados ya están trabajando con Ouya, pues el mes pasado comenzaron a recibir las versiones debug. Hablando de desarrolladores, Julie Uhrman, CEO de Ouya, declaró en el evento DICE 2013 que ofrecerán todas las facilidades posibles a los desarrolladores, empezando por el proceso de aprobación de títulos. Según Uhrman, será similar al mercado móvil: el desarrollador envía el juego y ellos lo analizarán en busca de infracciones de copyright, malware y pornografía -excesiva-. Por el momento ya hay más de 480 juegos confirmados para el lanzamiento.

En cuanto a nombres importantes, Uhrman ha anunciado un acuerdo con Double Fine para desarrollar las versiones de Double Fine Adventure y The Cave para Ouya.

El último dato importante que hemos conocido es que habrá un nuevo modelo de Ouya cada año aprovechando la velocidad a la que avanza la tecnología móvil. Si tienen la oportunidad de añadir más memoria Flash, lo harán, según Uhrman. De hecho, Nvidia tiene un equipo dedicado a trabajar exclusivamente con Ouya, que recordemos utiliza el chip Tegra 3. Veremos si está colaboración da buenos resultados.

RIM: nuevo nombre y nuevos teléfonos

Pasa a llamarse BlackBerry al tiempo que presenta nuevos terminales



La empresa antes conocida como RIM ha puesto en marcha un nuevo plan para intentar recuperar el terreno perdido. El primer paso -y menos importante- ha sido anunciar un cambio de nombre por el cual pasan a llamarse directamente BlackBerry, al igual que los productos que ofrecen. El segundo y más interesante ha sido presentar dos nuevos teléfonos con los que esperan ponerse al día y atraer al consumidor.

El primero de los modelos es el BlackBerry Q10, un terminal que mantiene el diseño de los clásicos BlackBerry pero que equipa una pantalla táctil de 3,1" con tecnología AMOLED y una densidad de 330ppp. En su interior encontramos un procesador de doble núcleo a 1,5 GHz, 2GB de RAM y 16GB de almacenamiento para hacer correr el SO BlackBerry 10. Todo esto acompañado de conectividad LTE, WiFi n y batería de 1.800 mAh, todo en 10,3 mm de grosor y 130 gramos de peso. De momento no tiene fecha de lanzamiento.

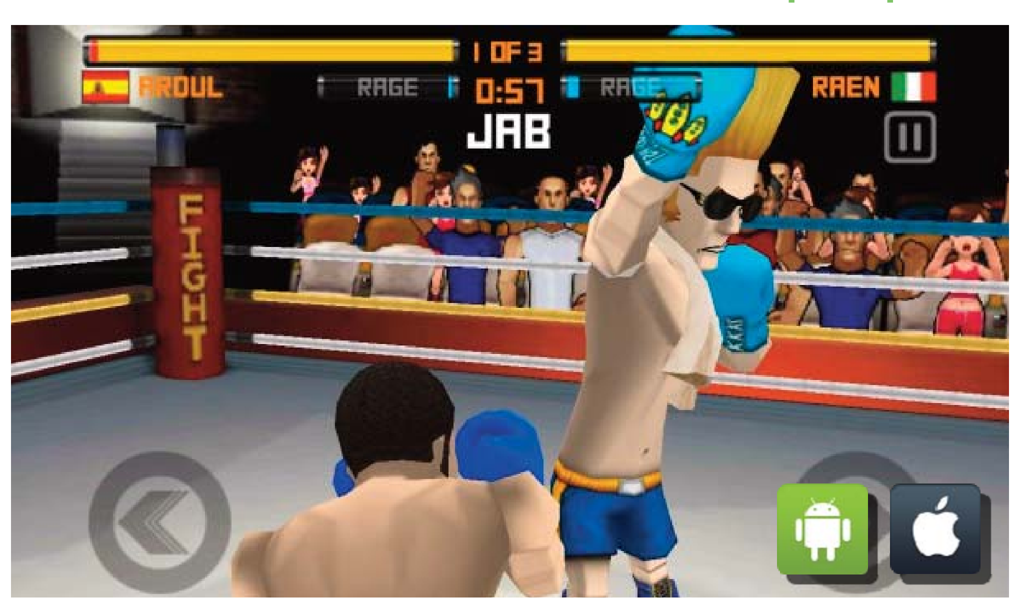
Z10 es el nombre del nuevo buque insignia de la marca y representa un paso adelante en cuanto a diseño para BlackBerry. Abandona el teclado físico para ofrecer una pantalla de 4,2" con una resolución de 1280 x 768 píxeles y una densidad de 356 ppp. Cuenta con una CPU de doble núcleo a 1,5 GHz, 2GB de RAM, LTE y batería de 1.800 mAh. En la parte trasera podemos encontrar una cámara de 8 megapíxeles a 1080p y una de 2 megapíxeles con resolución 720p en el frontal.

Este modelo ya está disponible en Canadá, Reino Unido y Emiratos Árabes Unidos por $599 y se presenta como el gran rival de Apple, Samsung y compañía.

Mundo Smartphone:

Punch Hero

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



Si un juego es capaz de alzarse con el título de mejor juego de AppleStore en Japón de todos los presentados en 2012, es que algo tiene. Gamevil firma un arcade de boxeo que por su profundidad y jugabilidad bien podría pasar como uno de los juegos potentes del catálogo de cualquier consola portátil que se precie. Pero paradójicamente lo podemos encontrar en para dispositivos Apple y Android al increíble precio de nada.

Con una jugabilidad asombrosamente equilibrada nuestro objetivo es forjar a nuestro boxeador a través de combates y entrenamiento. Golpeando la pantalla lanzamos directos. Con trazos horizontales, ganchos. Y con verticales, poderosos upercuts. Y es que no esconde que su base está fuertemente inspirada en el clásico de Nintendo Punch Out!!

Pero más allá de quedarse en un simple clon, Punch Hero nos pone delante de 25 luchadores, cada uno con sus puntos fuertes y débiles a través de su exigente modo arcade o bien en cualquiera de los 6 torneos para 14 jugadores que incluye el modo carrera. Todo ello rematado por un infinito round donde debemos eliminar zombis a golpe de crochet.

Para facilitar nuestra evolución, Gamevil premia a los jugadores asiduos dándoles un premio diario en forma de monedas o billetes, los cuales podemos canjear en el gimnasio o la tienda por ítems, mejora de rendimiento o uno de los 8 golpes especiales que incluye.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

Gratis



Metal Slug 2

Como ya os comentábamos el mes pasado en esta misma sección, la política de lanzamientos de SNK-Playmore en smartphones es difícil de entender. Hace meses van y sacan Metal Slug 3. Metal Slug Touch fue retirado por malas críticas. Recientemente vio la luz el primero de la serie y a principios de febrero ha hecho lo mismo el segundo. Pocas novedades para los que ya conocemos esta franquicia, salvo el multijugador por bluetooth, la compatibilidad con Game Center, las ilustraciones desbloqueables y la característica del "auto fire", que facilita un poco las cosas con un control táctil que no ayuda en este género.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
3,59 €

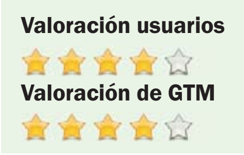


Los Simpsons Springfield

El archiconocido juego de desarrollo urbano de Los Simpson por fin ha llegado a Android. Homer ha desatado una hecatombe nuclear y la querida Springfield ha pasado a mejor vida. Todos los simpáticos personajes que pululaban por sus calles han desaparecido, porque ni siquiera hay calles. Ni casas. Ni nada. A través de misiones en las que invertiremos tiempo debemos dar forma a esta Springfield 2.0 que servirá de hogar a sus nuevos habitantes.

Animaciones conseguidas y una recreación perfecta de la serie de Matt Groening y que cuenta con el doblaje original.









Descargas digitales

Special Forces: Team X

De la mano de **Zombie Studios**, y con la promesa de resultar un título tan entretenido como adictivo para el jugador, la nueva apuesta descargable de los responsables de varias de las entregas de Delta Force y Spec Ops en el mercado, llega por fin a nuestros PCs a través de la plataforma Steam.

Y como ya sería de suponer con estos antecedentes, el jugador se encontrará en **Special Forces: Team X,** con un detallado y funcional entorno bélico enfocado especialmente para el juego cooperativo y multijugador. Todo ello sobre un motor gráfico construido en la ya más que conocida arquitectura de Cell-Shading, un aspecto técnico que si bien brinda al título un aspecto inmejorable, también aligera la carga gráfica en equipos no demasiado potentes.

Así, se nos presenta este título en tercera persona con un sistema de coberturas bastante logrado que mejorará incluso a lo ya visto en Gears of War. No es un juego complicado, ya que bastarán sólo unos minutos de partida para que nos hagamos con su control. Además, la personalización del personaje está a la altura de las expectativas, y el nuevo sistema dinámico de mapas, propician el que el jugador casual y más veterano no lo encuentre repetitivo.

Lástima --como siempre-- es que sólo sea multijugador.



PVP:

10,99€

La Infamia

Como viene siendo habitual últimamente en los títulos de cierta enjundia (y de un tiempo a esta parte también en los que no), llegan los añadidos y las alegremente llamadas expansiones. Puñados de horas que intentan completar un experiencia de juego que puede ser más o menos satisfactorias según como estén planteadas.

La Infamia es el primer capítulo de los tres que compondrán La Tiranía del Rey Washington, el cual contará con un arco argumental propio y que llegarán a lo largo de los próximos meses. A través de él exploraremos las raíces más indígenas de Connor y desarrollaremos todo su potencial como tal gracias a los tónicos de nuestra gente.

6 capítulos con alguna misión secundaria que tampoco profundiza ni sorprende en el que destaca por encima de todo dos variantes de la jugabilidad. Los perros entran en escena para poder contrarrestar nuestra habilidad para poder hacernos invisibles, y con un efecto llamada similar a los ballesteros de las anteriores entregas podemos invocar una manada de lobos que erradicará cualquier amenaza enemiga.

Completar este primer tercio no nos llevará más de 6-7 horas, a los que hay que añadir como siempre la búsqueda de los diferentes coleccionables, lo que puede estirarlo hasta las 12.

Valoración de los usuarios ★★★★☆

Valoración de GTM ★★★★☆

PVP:

9,95€

800MSP





Monográficos by GTM

Hitoshi Sakimoto

Xavi Martínez

El compositor de lo épico

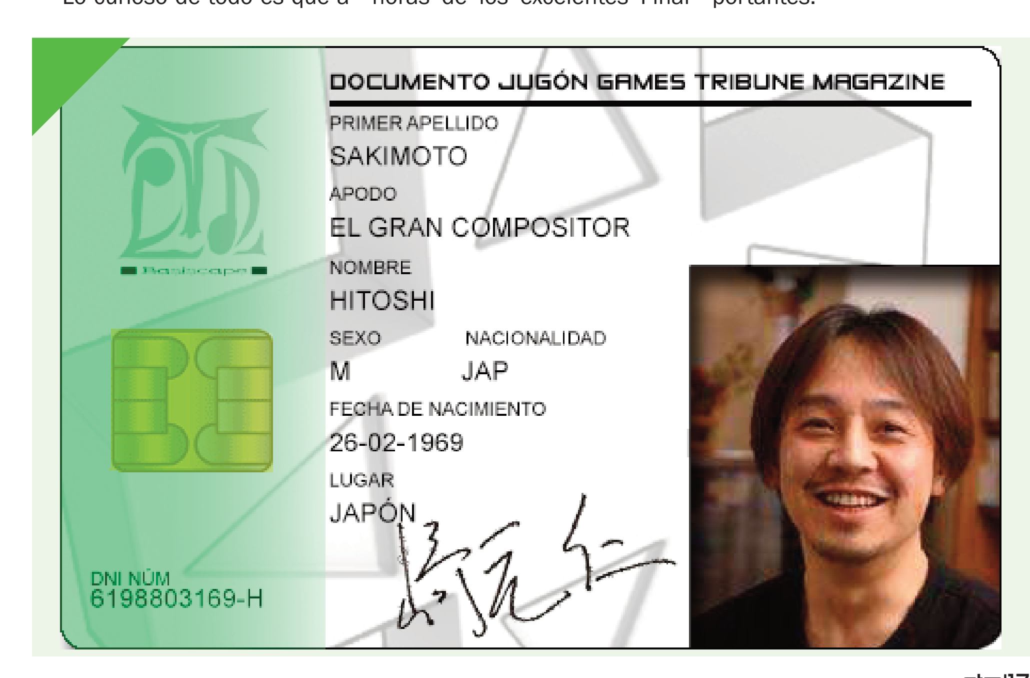
25 años creando melodías para juegos de todo tipo. 25 años evolucionando como compositor convirtiéndose en uno de los referentes para el RPG oriental. Hitoshi Sakimoto es, por mérito propio, una leyenda entre los compositores de juegos

Cuando Sakimoto comenzó a interesarse por la música desde que iba a la escuela, en ningún momento pasó por su cabeza que acabaría convirtiéndose en uno de los compositores orientales de más renombre. Como fan de videojuegos que ha sido siempre, comenzó a crear sus propios juegos junto a amigos, de los cuales se encargaba de la música. Poco a poco, este pequeño hobby fue convirtiéndose en su trabajo cuando en 1988 se le ofreció la posibilidad de su primer trabajo profesional como compositor de videojuegos junto a su amigo Masaharu Iwata para el shooter Revolter para la NEC PC-8801.

Lo curioso de todo es que a pesar del éxito que tuvo aquel juego, Sakimoto quería convertirse en un programador en vez de compositor, pero sus amigos le insistieron que siguiera en el campo de la música y creemos que tomó la decisión correcta.

Desde Game Boy hasta Playstation 3, pasando por multitud de consolas y arcades, tocando todo tipo de géneros y siempre dejando constancia de su excelente estilo musical, paseándose por juegos tan dispares como Shin Megami Tensei o Alien vs Predator. Pero en el momento en el que se dio a conocer a nivel mundial fue en su época final en Squaresoft, cuando compuso las bandas sonoras de los excelentes Final Fantasy Tactics y Vagrant Story.

Sakimoto sabe conquistar los exigentes oídos de los jugadores gracias a su enorme talento y la capacidad para elegir el instrumento adecuado en el momento oportuno, para poder dotar de aún más vida a situaciones y personajes y causarnos una fuerte impresión que hará que queramos escuchar una y otra vez esa banda sonora que tanto nos ha enamorado. La habilidad de Sakimoto a la hora de crear melodías es excepcional y en este vigésimo-quinto aniversario de su particular inicio en el mundo de la composición le dedicamos este monográfico con tres de sus obras más importantes.





El renacer de un género

Vagrant Story

Vagrant Story es un juego excelente y no hay nada que rebatir respecto a esta afirmación y fue gracias a esta creación por la que Sakimoto se forjó como una leyenda a nivel mundial.

Pero su oscura historia y la misteriosa ciudad-fortaleza de Léa Monde necesitaba una ambientación sonora. ¿Quién podría ser capaz de esta hazaña? Squaresoft se decantó por la obvia calidad del compositor con el que ya había trabajado, el cual creó a lo largo de dos CDs y 57 pistas temas, ya no únicamente en los grandes combates del juego (inolvidable ese “Grotesque Creature” en el combate final en el que se inyecta en el jugador un chute de adrenalina auditiva) sino además, en la gran tarea de crear un apartado ambiental que nos acompaña durante la mayor parte de la historia de Ashley Riot.

Sakimoto fue sin duda el hombre que Squaresoft necesitaba ya que consiguió que nuestras vivencias por este excelente juego fuese más viva y que aún a día de hoy, sigue siendo un referente para los fans del género en su composición.

Valoraciónes




92 97

Una melódica joya

BoF: Dragon Quarter

Dragon Quarter llegó creando discordia entre los fans y una unanimidad en la crítica catalogándolo como un gran juego, pero todos ellos llegaron a una única conclusión: la banda sonora es simplemente excelente.

Sakimoto, que era la primera vez que componía para el RPG de Capcom, consiguió crear una enorme vitalidad en un mundo condenado bajo tierra sin olvidarse de los momentos más tensos en cuanto nos encontremos a las grandes amenazas que intentan evitar a toda costa que Ryu, Nina y Lin llegan al exterior para poder salvar la vida de la segunda.

Temas como “Going out to see the Sun” o “Small Departures” son la cara y la cruz de la moneda de la genialidad. Acordes vibrantes para las batallas y melancolía para los momentos más delicados de la historia se entremezclan magistralmente.

Para esta ocasión, el compositor contó con la colaboración de la cantante Chihiro Onitsuka para el espectacular ending “Castle-Imitation” que funciona como colofón a una excelente composición musical para un notable juego.



Valoraciónes




78 88

Creando una leyenda

Valkyria Chronicles

Tras otro breve coqueteo con Square Enix regalando las notables bandas sonoras para Final Fantasy XII y Final Fantasy Tactics A2 llegó la hora de un nuevo salto.

Tras crear Basiscape, Sakimoto siguió creando nuevos registros musicales para otras compañías y llegó el turno para SEGA y su fantástico Valkyria Chronicles. El juego ya de por sí resultó un excelente ejercicio de reinventar un género que parecía estar estancado como lo es el RPG táctico, con una historia emotiva y un sistema de combate y movimiento de tropas totalmente original, cambiando desde la vista táctica hasta un shooter en tercera persona.

Sakimoto consiguió crear en un tiempo de ocho meses una banda sonora inspirada por la historia de la ciudad, añadiendo tonos militares como marchas que acompañan durante la totalidad de la aventura tomando una enorme fuerza durante los combates. También pudo jugar con los contrastes de personalidad en los temas de muchos de los personajes, algo que se nota especialmente en las múltiples diferencias de los dos personajes femeninos más importantes del juego, Alicia y Selvaria.

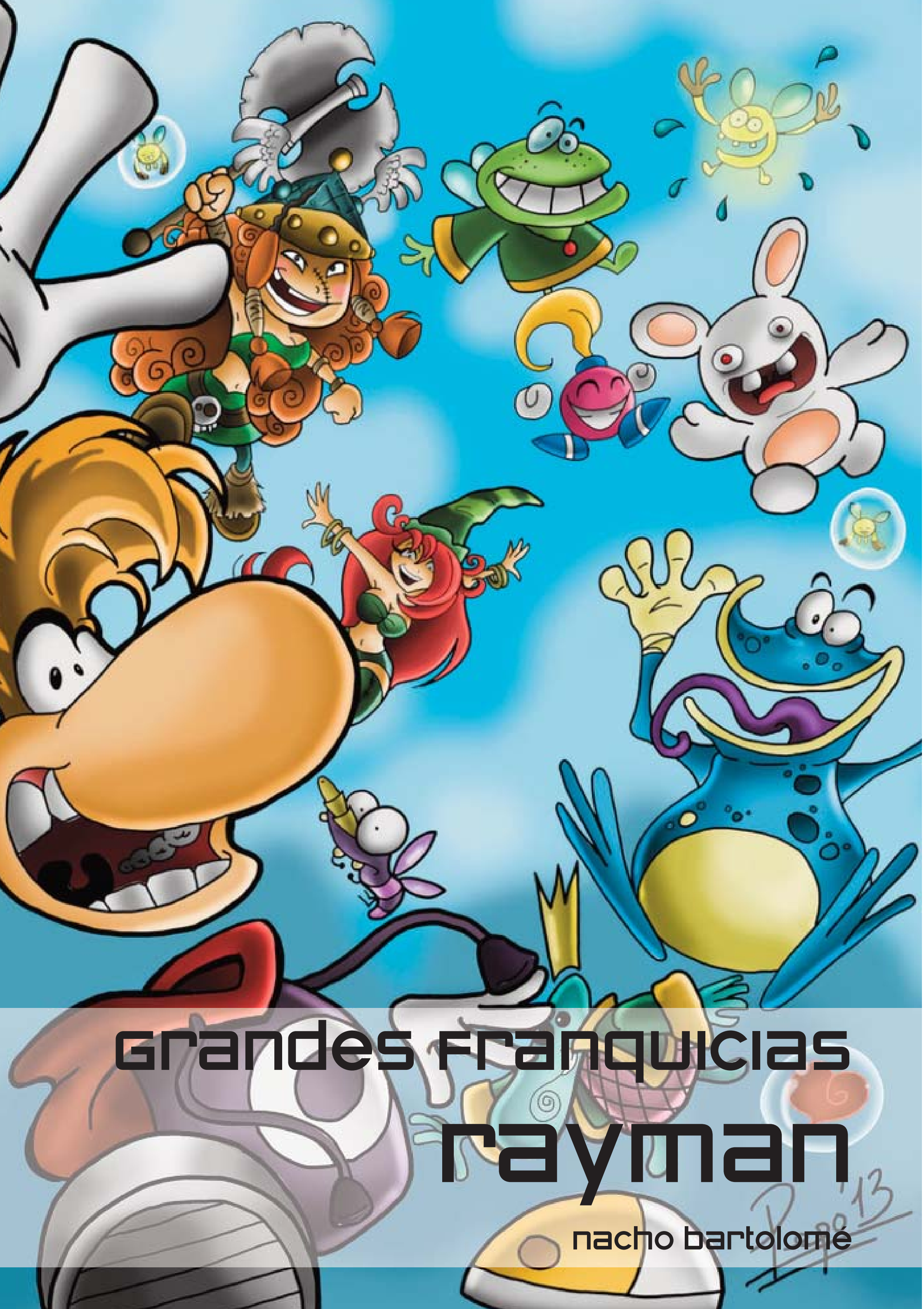
Sakimoto consiguió darle un nuevo tinte a una guerra que ya de por sí era excelente.

El futuro

Basiscape

El futuro se presenta imparable para Sakimoto. Firmando Crimson Shroud para 3DS como uno de sus últimos trabajos, su lista no acaba gracias al estudio Basiscape y ahora no sólo se limita a los videojuegos, también ha regalado calidad a animes como The Tower of Druaga. Esperamos dentro de poco poder oír alguna de sus futuras creaciones, sea en el formato que sea.




Grandes Franquicias
rayman
nacho bartolomé

Rayman

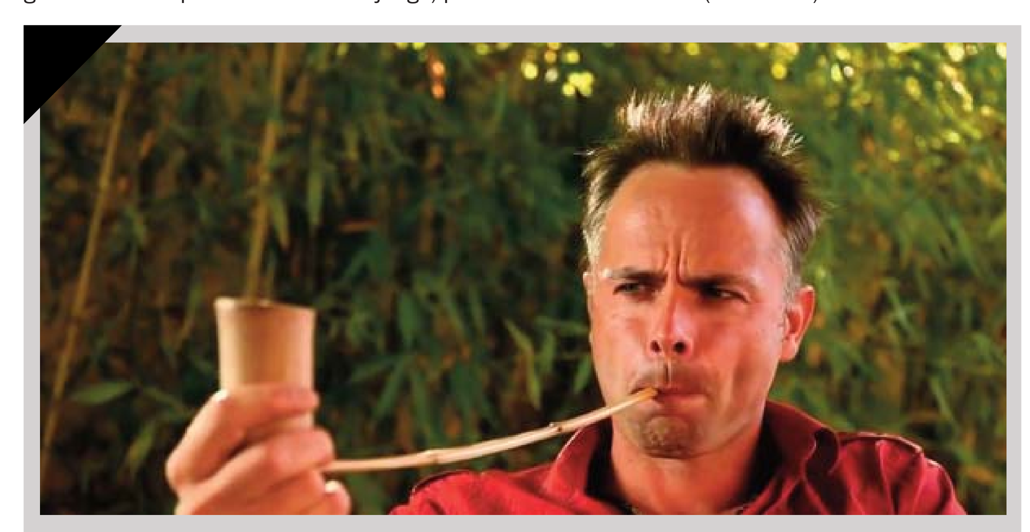
Estamos en el año 2013. Todo el género de plataformas está ocupado por los fontaneros italianos. ¿Todo? No, una franquicia de personajes galos resiste todavía a la invasión de shooters y juegos de personajes simpaticotes con fases de vehículos y disparos. Y pese a que este año alcanza la mayoría de edad, la saga Rayman sigue manteniendo la desbordante creatividad de siempre

Un personaje sin brazos ni piernas que es capaz de volar utilizando su pelo a modo de helicóptero, excepto cuando opta por subirse a un mosquito gigante. Y que utiliza ciruelas tan desmesuradamente grandes como su nariz como arma. Frente a un Reino Champiñón familiar y adorable y un Sonic que cada vez recorre escenarios más similares a los de nuestro planeta (con extra de loopings), nunca sabemos qué esperar del mundo de Rayman. Bueno, sí: una explosión de ideas locas que nos llevan desde a utilizar monjes budistas como plataforma a recorrer una cocina gigante evitando pisar las brasas y con música mariachi de fondo.

Rayman es una de las escasas sagas de plataformas que ha mantenido el tipo ante la llegada de las tres dimensiones e incluso se ha atrevido a regresar a las 2D que la vieron nacer. Como siempre, sin complejidades ni complejos; simplemente plataformeo puro, imaginativo y divertido. Una franquicia aún más especial cuando la comparamos con el resto de lanzamientos a los que nos tiene acostumbrados Ubisoft: aventuras de acción de ambientación histórica, shooters tácticos, juegos de baile o simuladores de cuidadora de caballos (y de videojuego) para niñas.

La creatividad de Rayman es la de su diseñador, Michel Ancel. Nació en Mónaco en 1972 y trabaja en Ubisoft desde que tenía 17 años. Su primer proyecto como director fue Rayman para Atari Jaguar, PlayStation y PC, en 1995. En Francia quieren tanto a Ancel como a su personaje más famoso: fue condecorado en 2006 como Caballero de las Artes y las Letras de Francia junto a Shigeru Miyamoto y Fréderick Raynal.

Su saga ya es una leyenda de los videojuegos, y este año regresa con Rayman Legends para Wii U... y Xbox 360 y PS3. Y se merece un repaso. ¡Manos (sin brazos) a la obra!



El primer juego de Michel Ancel en Ubisoft fue The Brain Blasters, en 1990. También ha firmado títulos como Peter Jackson's King Kong y Beyond Good & Evil

Rayman

Rayman no tiene brazos por limitaciones técnicas. Salió en Atari Jaguar y PlayStation en 1995, pero estaba planeado para Super Nintendo e incluso iba a contar con un modo cooperativo, que finalmente se descartó. El desarrollo acabó moviéndose a las consolas con formato óptico, que permitían mayores posibilidades. En cualquier caso, se optó por que Rayman siguiera siendo un héroe sin miembros, lo cual acabó siendo su seña de identidad. Al principio sólo podemos caminar y saltar, pero gracias al hada Betilla vamos consiguiendo las habilidades características del personaje: lanzar nuestro puño, planear con el pelocóptero, balancearnos en anillas… y así tenemos que recorrer seis mundos que huyen de los típicos lava-desierto-nieve de los plataformas: aquí saltamos sobre gomas de borrar mientras esquivamos las afiladas puntas de unos lápices asesinos, utilizamos una cuchara para deslizarnos por una colina de helado o nos enfrentamos a una mamá alienígena que nos ataca con un rodillo láser y una lavadora. Todo con un apartado gráfico y artístico memorable, con sprites enormes y escenarios llenos de vida y color; se nota que en el proyecto trabajó gente con experiencia en series de animación.

Y que su inocentón argumento o su aspecto no os engañe: Rayman no es un juego fácil. Los enemigos son duros, la vida escasea y para acceder al último nivel hay que romper todas las jaulas que ha escondido en los sitios más recónditos de los niveles el malvado Mr. Dark (su nombre es lo menos original del juego).

Uno de los plataformas en dos dimensiones más imaginativos y vistosos de la época, que no es poco, viniendo de los años dorados del género.



Plataformas
- Atari Jaguar, PlayStation Sega Saturn, PC, Game Boy Color, Game Boy Advance, DSiWare, PlayStation Network

Año
- 1995

Director
- Michel Ancel

Compositor
- Rémi Gazel

Desarrolla
- Ubisoft Montpellier

Rayman 2: The Great Escape

Super Mario 64 sentó las bases de los plataformas en 3D, y decenas de títulos malinterpretaron su recogida de estrellas como símbolo de los retos superados y pensaron que la clave estaba en hacer dar vueltas al protagonista y recoger cuantos más objetos, mejor. Por eso destacó Rayman 2: The Great Escape (1999).

Pese a que esta secuela empezó su desarrollo como un juego en dos dimensiones de aspecto similar a su predecesor, finalmente Rayman acabó saltando a las 3D y cambió completamente el apartado artístico: pasó del surrealismo a un mundo más propio de un cuento de hadas (de hecho, Ancel encontró inspiración para crear al personaje en este tipo de historias), poblado por nuevos personajes como Ly, Globox, los Diminutos o Polokus.

Lo más destacable es que, lejos de caer en el error de poner al personaje a buscar ítems por enormes escenarios tridimensionales con horribles sistemas de cámara, se mantuvo la estructura clásica del primer Rayman y de los plataformas: una serie de niveles lineales que superar uno tras otro a base de habilidad. Eso sí, la dimensión extra trajo consigo mayor libertad de exploración, entretenidos puzzlecillos, combates más dinámicos y niveles submarinos (y eso que en el primer juego Rayman era letalmente alérgico al agua). Sin olvidar los momentazos locos como domar un cohete salvaje o hacer esquí acuático con una serpiente. Como curiosidad, en este juego Rayman cambia su famosa habilidad de lanzar el puño por disparar bolas de luz.

En definitiva, un plataformas 3D sólido y encantador que ha salido en tantas plataformas que no haberlo probado tiene delito.



Plataformas
- Nintendo 64, PC, PlayStation, Dreamcast, PS2, Nintendo DS, Nintendo 3DS, PlayStation Network, iOS

Año
- 1999

Director
- Michel Ancel

Compositor
- Éric Chevalier

Desarrolla
- Ubisoft Montpellier

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Michel Ancel, por entonces volcado en Beyond Good & Evil, no dirigió esta entrega de la saga, a la que apenas aportó algunas ideas.

El caso es que Rayman 3 introduce cambios: se pierde en buena parte el plataformeo, con pocos momentos en los que nos juguemos la vida en un salto, y se le da mucha más importancia al sistema de combate, aumentando el número de enemigos e introduciendo un marcador de puntos que hacemos crecer haciendo combos. Volvemos a poder lanzar nuestros puños a los enemigos, y si lo hacemos de forma rápida, sin recibir daño y lo encadenamos con la recogida de las distintas gemas que pueblan los escenarios, conseguiremos altas puntuaciones. Y las necesitamos para desbloquear secretillos, lo que añade rejugabilidad y un componente de superación. Para ayudarnos a luchar contra el ejército de Hoodlums de André, Rayman ahora puede usar unas latas de detergente (¡?) que le otorgan nuevas habilidades, como convertir sus puños en cohetes que podemos teledirigir o lanzar tornados que pueden marear a los enemigos y hacer girar mecanismos. Los nuevos ítems potenciadores aportan variedad al desarrollo, que por otra parte es más lineal que nunca, ya que se nos presentan unos niveles consecutivos que ni siquiera están conectados por un mapa central. Se sigue apostando por ese aire a cuento de hadas, con predominio de escenarios naturales como bosques, pantanos o desiertos, aunque con un diseño más desenfadado (empezando por el protagonista) y más sentido del humor, con constantes y cachondos diálogos doblados al castellano entre Rayman, Globox, André y Murfy. Rayman 3 es distinto, pero divertido.



Plataformas
- PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC, Mac OSX, PlayStation Network, Xbox Live Arcade

Año
- 2003

Diseñador
- Michaël Janod

Compositor
- Fred Leonard, Laurent Parisi

Desarrolla
- Ubisoft Montpellier



Rayman Raving Rabbids

¡BLAAAAARGGGG! Los conejos locos invadieron y revolucionaron el mundo de Rayman en 2006, convirtiéndose en una fuente inagotable de memes, merchandising e incluso desplazando al propio héroe desmembrado, que apenas ejercía de "padrino" de un popurrí de minijuegos que nada tenía que ver con los anteriores juegos. Y eso que Rayman Raving Rabbids comenzó siendo un juego de plataformas, un título tridimensional que iba a presentar conceptos nuevos en la saga, como un mundo abierto.

El diseño de los Rabbids fue obra del propio Ancel, que, cansado del cliché de los enemigos malotes, quería intentar conseguir lo contrario: que los malvados fuesen adorables. Pero la llegada del mando de Wii puso patas arriba el desarrollo, y todas las posibilidades que ofrecía provocaron que finalmente se decidiera descartar la parte plataformera para convertir el juego en una colección de alocados minijuegos que aprovechasen las características del wiimote. Y pese a que Rayman aparezca en el título y el argumento se centre en su huída de la prisión en la que le han encerrado los Rabbids, los conejos son los protagonistas absolutos de sus 75 minijuegos multijugador.

A partir de entonces, han protagonizado 7 secuelas para distintas plataformas, exprimiendo todos los cachivaches habidos y por haber: probaron con la tabla de Wii Fit, Kinect, 3DS e incluso el Wii U Gamepad. Incluso han dejado de necesitar que el nombre de Rayman aparezca en el título. Pero como aún esperamos esa gran aventura plataformera entre Rayman y los Rabbids, toca conformarse con Raving Rabbids para Game Boy Advance y DS, que son plataformas 2D.



Plataformas
- Wii, PlayStation 2, Xbox 360, PC, Game Boy Advance, Nintendo DS

Año
- 2006

Diseñador
- Cristophe de Labroue

Desarrolla
- Ubisoft Montpellier



Rayman Origins

Rayman regresó a sus orígenes en 2011: un juego de plataformas en dos dimensiones con Ancel involucrado, muchos guiños al primer juego de la saga y un argumento, de nuevo, muy alocado, que nos da detalles sobre la creación de Rayman y su mundo.

El juego empezó su desarrollo con un equipo de apenas cinco personas (que se multiplicará más adelante), como un título de distribución por episodios y estrenando el motor gráfico UbiArt, que le pone las cosas fáciles a los diseñadores para que se centren en el apartado artístico más que en cómo hacer que funcione en el juego.

Finalmente salió en formato físico y el resultado fue una obra de arte a 1080p y 60 frames por segundo (salvo en Wii y portátiles, claro). Pero aunque el objetivo era homenajear al primer juego de Rayman a la vez que se aprovechaban al máximo las posibilidades que ofrecía la tecnología para los juegos en 2D, en Ubisoft no podían ser ajenos al último exitazo del género: New Super Mario Bros. Wii.

Con él comparte su modo multijugador, que permite hasta a 4 personas superar simultáneamente los distintos niveles, controlando a Rayman, Globox y a dos Diminutos (otra idea cogida del "New" Mario: que dos de los personajes seleccionables sean casi idénticos).

También se recupera del Rayman original su exigente dificultad, especialmente en las fases en las que tenemos que perseguir a un cofre con patas, y su delicioso surrealismo: recorremos un glaciar que en realidad es un sorbete en el que saltamos sobre rodajas de limón, o una enorme cocina en la que creamos plataformas de palomitas calentando maíz.

Rayman Origins no vendió, pero convenció.



Plataformas
- PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC, Nintendo 3DS, PsVita

Año
- 2011

Director
- Michel Ancel

Compositor
- Christophe Héral, Billy Martin

Desarrolla
- Ubisoft Montpellier



Raymanía

Es difícil no haber probado un juego de Rayman, porque sus desarrollos han sido amortizados al máximo lanzando versiones para todo tipo de plataformas. Ya sólo el primer juego de la franquicia tiene, aparte de las principales, versiones para Game Boy Color (bastante reducida, por supuesto), Game Boy Advance y DsiWare. También se han lanzado varios remakes de Rayman 2 con distintos nombres y resultados para Nintendo DS, 3DS y PS2.

Pero además, el personaje ha protagonizado juegos educativos para PC y PlayStation, como Rayman Junior, en los que los más pequeños podían aprender matemáticas básicas o mejorar sus habilidades lectoras a la vez que superaban pequeños retos plataformeros.

Otras rarezas dentro de la serie son Rayman M, un título de carreras multijugador aparecido en 2001, o Hoodlums Revenge, para GBA, el único con perspectiva isométrica.

¿Y ahora? Aunque Ancel ha dejado caer en varias ocasiones que tiene en mente una nueva entrega 3D, Rayman seguirá en las dos dimensiones con una continuista secuela de Rayman Origins titulada Rayman Legends. Se anunció como título de lanzamiento exclusivo para Wii U, utilizando la pantalla táctil del GamePad para interactuar con elementos del escenario.

Legends está terminado, pero Ubisoft lo ha retrasado hasta septiembre para lanzarlo también para PS3 y Xbox 360, indignando a los aficionados y al propio equipo de desarrollo.

Queda saber cómo se adapta al resto de consolas y qué le depara el futuro al héroe, que pese a los cambios de gustos en el mercado, ha seguido fiel al género de plataformas, sin dar su brazo a torcer... porque no tiene.

Otros títulos

- Rayman: Hoodlums' Revenge
- Rayman M
- Rayman Golf
- Rayman Jungle Run
- Virtua Quest

Rabbids
- Rayman Raving Rabbids
- Rayman Raving Rabbids 2
- Rayman Raving Rabbids: TV Party
- Rabbids Go Home
- Raving Rabbids: Travel in Time
- Rabbids: Vivitos y oKupando el salón
- Rabbids Rumble
- Rabbids Land

Llega PlayStation 4



El día 20 de febrero ha sido la fecha elegida por Sony para confirmar que su nueva consola de 7ª generación ya está en marcha. Después de una agresiva campaña viral, era de esperar que la empresa nipona diera información sobre la misma



El día 20 de febrero ha sido la fecha elegida por Sony para confirmar que su nueva consola de 7ª generación ya está en marcha. Después de una agresiva campaña viral, era de esperar que la empresa nipona diera información sobre la misma.

Si algo quedó bien claro durante el Playstation Meeting 2013 es que Sony se ha puesto las pilas para comerle terreno a Microsoft y asegurar que PlayStation 4 tenga un futuro mucho más prometedor que su antecesora.

Así pues, tras un comienzo con imágenes a toda velocidad de la historia de la marca, saltó a la palestra ese ansiado y codiciado nombre, PlayStation 4. La nueva consola de Sony ya es una realidad, un proyecto en el que ya llevan cinco años de desarrollo.

Una vez dicho esto, Mike Cerny, responsable de diseño de la nueva máquina, pasó a comentar que se había roto con todo lo que suponía PS3. Ya que, en esta ocasión, ha sido desarrollada siguiendo las peticiones de las desarrolladoras de todo el mundo para hacer que estos puedan usar todo el potencial de la consola de una forma más fácil y así ofrecer nuevas experiencias de juego dando libertad a la creatividad.

De esta manera, la arquitectura que nos muestran es muy

Sony no mostró su consola. Tan solo vimos el mando y el nuevo EyeToy 4 que acompañará al sistema durante su esperada larga vida



similar a la de un PC, ya que contará con un procesador AMD de 8 núcleos, con tecnología "Jaguar" y base X86, una GPU que rondará los 2 Tera Flops y, lo más llamativo de todo, 8 GB de RAM GDDR5 que ofrece un ancho de banda de 176GB/segundo. Gracias a esto, se puede vaticinar que la memoria no será un problema, algo que ya ha sufrido PS3 en sus entrañas.

Después de esto, entró en juego el "nuevo" mando. Una revisión del ya conocido DualShock 3 que cambiará de número como la consola, el cual ya se filtró con anterioridad. Dicha evolución contará con mejoras palpables como el diseño de los gatillos, ahora tienen una ligera forma cóncava para mejorar su uso. Así como los joysticks analógicos, que se asemejarán a lo visto en el mando de Microsoft, pero no variarán su ubicación.

Siguiendo con la parte frontal, nos llama la atención el touchpad, que predominará gran parte de la misma, cuya función será similar a lo visto en PSVITA. A ambos lados de éste panel táctil nos encontramos dos botones completamente nuevos: Share y Options. Y es que Sony va a apostar por una mayor conectividad, y estos botones, serán primordiales para ello. Con el primero podremos realizar capturas de video (de unos 15 min aprox.) y poder subirlo a Ustream. Mientras que el segundo hará las funcionalidades de propias del Start y alguna que otra más. Tenemos también la presencia de un pequeño altavoz incorporado y un mini-jack para poder enchufar auriculares y micro.

Otra de las innovaciones que encontramos es la barra de luz en la parte superior, que servirá para identificar y posicionar el mando con la Playstation 4 Eye. Es decir: tiene funciones Move.Para redondear el periférico, se ha perfeccionado y mejorado la vibración y latencia del mando.

Como ya os hemos comentado anteriormente, además de apostar por la potencia, Sony quiere dar un vuelco a la vertiente social y a la conectividad.

Mucho se había rumoreado con respeto al mando que acompañaría a la nueva máquina. Se llegó a rumorear incluso que Sony abandonaba para siempre el diseño de DualShock para apostar por uno radicalmente distinto e innovador.

Desde aquel mensaje hasta la misma fecha de la feria se filtraron infinidad de supuestos proyectos que al final quedaron desmentidos cuando lo vimos aparecer sobre el escenario. Sí, incluye novedades. Y algunas muy significativas. Pero en esencia sigue la misma disposición y líneas que lo han venido haciendo célebre desde 1997. Hoy es un símbolo tan arraigado como el propio nombre de la consola



Sony anunció la salida al mercado de PlayStation 4 de cara a la campaña navideña. De momento solo podemos dar por seguro que estamos ante la fecha norteamericana. La compañía aún no se ha pronunciado sobre si afrontará un lanzamiento mundial simultáneo como el que se propuso llevar a cabo en 2006 con la llegada de PlayStation 3. En aquel entonces los europeos sufrimos un retraso sine die provocado por la mala planificación de la compañía y la escasa capacidad de fabricación de los históricamente famosos diodos azules

Respecto a lo primero, Para ello, Sony ha incorporado una red en la que los jugadores van a poder interactuar entre ellos, compartir sus experiencias de juego y conectarse en una gran familia de usuarios de PS4. Entre las funciones mostradas destaca la posibilidad asistir como espectadores a las partidas que se están disputando en tiempo real pudiendo comentar acerca del juego y la habilidad de sus compañeros y amigos. Los desarrolladores tendrán a su vez vía libre para poder añadir características sociales específicas para cada título, como el poder mandar una pócima a algún amigo o pedir ayuda a otro. Más o menos viene a ser un sistema en el que, si nos lo permiten, podremos tomar control de una partida que no es nuestra. Habrá que ver cómo se implementa y que aceptación tiene esto.

El nuevo menú ha sido diseñado para que los jugadores puedan ver al instante todas las novedades de sus amigos, contenidos recomendados como juegos o películas, y no solo eso, sino que se podrá pre-descargar de manera automática juegos afines a nuestros gustos.

Todo ello se completa con una integración total con Facebook y algo solicitado por todos los usuarios de PS3, un sistema de chat cruzado que nos permitirá hablar con nuestros amigos jueguen a lo que jueguen. Amén del sistema de compartir videos mencionado anteriormente.

Por otro lado, tendremos la inclusión de Gaikai, que permitirá probar los juegos antes de comprarlos sin necesidad de descargar nada a través de streaming. Además, Sony está trabajando para que PS4 ofrezca a través de este sistema los juegos lanzados en



PS3, desconocemos si esto último estará incluido de manera gratuita, previo pago de una cuota mensual, similar a PSN Plus.

Pero aquí no acaba la cosa ya que, la nueva consola, tendrá un "modo suspensión" que permite parar el juego, apagar la consola y volver a jugar desde ese punto cuando volvamos a encenderla. Además de poder realizar descargas en segundo plano, uso de aplicaciones mientras jugamos y la novedad de no tener que esperar a descargar el juego completo para poder disfrutarlo. Ya que comenzará descargando los datos necesarios para empezar a jugar.

Se anunció una nueva consola que no vimos en ningún momento. No sabemos como és físicamente, ni siquiera de una forma aunque sea aproximada

Hay que decir que habrá soporte Remote Play con Vita para todos los juegos, así podremos jugar sin la necesidad de un televisor. A esto hay que sumarle la integración de una app para dispositivos móviles, que hará que estos se conviertan en una pantalla auxiliar, un concepto parecido a SmartGlass.

Otra noticia importante es que se ha confirmado que no será obligatoria la conexión permanente para jugar, ni habrá sistema anti-segunda mano.

Ahora solo toca esperar, ya que el lanzamiento de la nueva máquina de Sony será en Navidades de este año, aunque se desconoce si será a nivel mundial.

Lo que nos quedamos con ganas de saber es su precio, y las versiones.

Desde hace un par de años las redes sociales han inundado casi cualquier ámbito tecnológico en el que nos desenvolvemos. Y PlayStation 4, por suerte o por desgracia, no se va a librar de esta tendencia. Van a estar presentes casi todas las más importantes ofreciendo una integración total.

Si PlayStation 3 se presentó al mundo como el centro multimedia definitivo, en Sony han querido dejar claro que en esta ocasión su apuesta va descaradamente hacia las redes sociales. Desde luego no es algo que haya gustado a todos

Lo que viene



Killzone: Shadow Fall

La cuarta entrega de uno de los FPS más aclamados dentro de la marca PlayStation se dio a conocer en la presentación de PS4. Después de las críticas recibidas por el video mostrado en el año 2007, Guerrilla no se cortó y nos ofreció una demo del gameplay de esta cuarta entrega. En ella pudimos atisbar por dónde van los tiros en cuanto al poderío gráfico de la consola. Y hay que remarcar que la cosa promete. El título muestra una clara evolución de los gráficos con respecto a su predecesor, con unos personajes muy detallados y diferentes y unos escenarios muy bien construidos. Simplemente hay que fijarse en la ciudad para ver la enorme distancia de dibujado y la cantidad de edificios que están representados con alto nivel de detalle. Aparte podemos ver el aumento de la calidad del tratamiento de las partículas, como el humo. Otros apartados a tener en cuenta son los reflejos y el tratamiento de la iluminación, creando una estampa de corte muy realista.

Luego en los combates se aprecian otros detalles como el ir y venir de balas, el tratamiento de las explosiones y demás efectos, todo ello envuelto en una acción trepidante.

Una escena que es digna de pararse a contemplar, es cuando nuestro protagonista va colgado del helicóptero, donde se puede observar el trabajo artístico de los chicos de Guerrilla.

Y esto que estamos hablando es de un juego al que todavía le queda mucho desarrollo y mucho que pulir. De hecho se ha comentado que los desarrolladores no tenían ni idea que la nueva consola iba a tener 8GB GDDR 5, con lo que podrían elevar aún más la carga de texturas. Así que toca esperar y ver la evolución del mismo. Según han comentado, este KillZone será uno de los títulos de lanzamiento.



Drive Club

Evolution ha dejado de lado el barro para pasarse a formar parte del selecto grupo de la sa carreras de asfalto. Drive club es un proyecto que lleva 10 años de desarrollo y es el primer título de conducción presentado para la nueva máquina de Sony.

Pero no es un título a la vieja usanza, de correr por que sí. Ya que, su objetivo va mas encaminado a usar gran parte de las nuevas características de PS4, tratando de completar retos en contra de otros clubs que se formarán alrededor del mundo.

Fuera de las similitudes con cualquier otro título de carreras, Evolution promete que cada sección de su juego tendrá desafíos dinámicos, los cuales por cierto podrán compartirse con otros jugadores por medio de los servicios en línea de Gaikai. Toda una apuesta por la conducción social.

A parte de esto, recogen el testigo de los FPS y muestran el uso de la vista en primera persona a la hora de ponernos al volante. Esto según palabras de Southern: "garantizará que te sientas como en un mundo real y que junto con tus amigos, disfrutes de la afición por los autos, que convivas con ellos de una forma más interactiva y palpable".

El detalle se ha cuidado al máximo para que la experiencia sea lo más real posible, desde abrir la puerta del coche hasta sentarnos en el, todo será en primera persona y con un soberbio apartado técnico. Cuya idea puede llegar a convertirle en uno de los títulos de culto para los amantes del motor y jugadores más puristas.

De momento no hay fecha confirmada ni aproximada de salida, así que habrá que estar atentos a la evolución del desarrollo del mismo. Es muy probable en que en el próximo E3, o en la inminente Game Developers Conference comencemos a saber datos jugosos de un juego que ha levantado bastante expectación con el trailer que ha presentado.

Lo que viene



inFamous Second Son

Muy calladitos estaban los chicos de Sucker Punch. No se sabía nada de ellos desde la última entrega de las aventuras de Cole MacGrath. Pero...llegó PS4 y con ella, una nueva entrega de inFamous.

Sólo se mostró un tráiler, pero bastó para que aumentase el hype. La saga inFamous continúa pero con otro protagonista, una nueva ciudad y unos poderes totalmente distintos.

El protagonista será Delsin Rowe, un chico joven de 24 años convencido de que está destinado a algo grande. El cual vive en las afueras de Seattle y tras rescatar a los ocupantes de un autobús accidentado, descubrirá que tiene la habilidad de dirigir, manipular e incluso transformar el humo.

También se ha confirmado que los sucesos de esta nueva historia tendrán lugar siete años después de lo que experimentamos con Cole. Cualquiera que muestre signos de ser lo que se denomina un 'bio-terrorista' es llevado automáticamente al Departamento de Protección Unificada. Así que nuestro protagonista se verá envuelto en problemas y, durante su andadura tendrá que tomar decisiones que tendrán influencia en la historia.

Sus creadores no han detallado su propuesta jugable, pero todo parece indicar que seguirá el formato de aventura de acción en tercera persona y mundo abierto característico de la saga.

El juego de Sucker Punch, que será exclusivo PlayStation 4, contará con un apartado técnico de buena manufactura. Además han confirmado que, el video que mostraron, está realizado con el propio motor del juego, algo que nos puede dar pistas del aspecto que tendrá.

Ahora, como todo lo presentado, habrá que esperar para obtener más información y ver nuevas imágenes y videos sobre el desarrollo de esta entrega. Desde la redacción esperamos que se erija como uno de los juegos de lanzamiento de PlayStation 4.







El resto de invitados

The Witness

El juego de puzles del creador de Braid que fuera anunciado en 2010 finalmente sí que llegara a las consolas. Y más concretamente lo hará a PlayStation 4. Desechado su desarrollo para las máquinas de sobremesa en 2011 por no poseer las herramientas que a juicio de su autor necesitaban para poder desenvolvernos por este mundo de puzles y de brillantes colores.

No se sabe a ciencia cierta cuál ha sido el factor determinante que ha conseguido que finalmente conforme el catálogo inicial de la nueva máquina de Sony, pero sus antecedentes avalan su calidad.

Diablo III

Durante mucho tiempo había sido un secreto a voces largamente rumiado en los mentideros de la red. Pero la presentación mundial de la nueva máquina ha sido el momento elegido por Blizzard para anunciar al mundo que su título estrella engrosará las filas del catálogo de PlayStation 4.

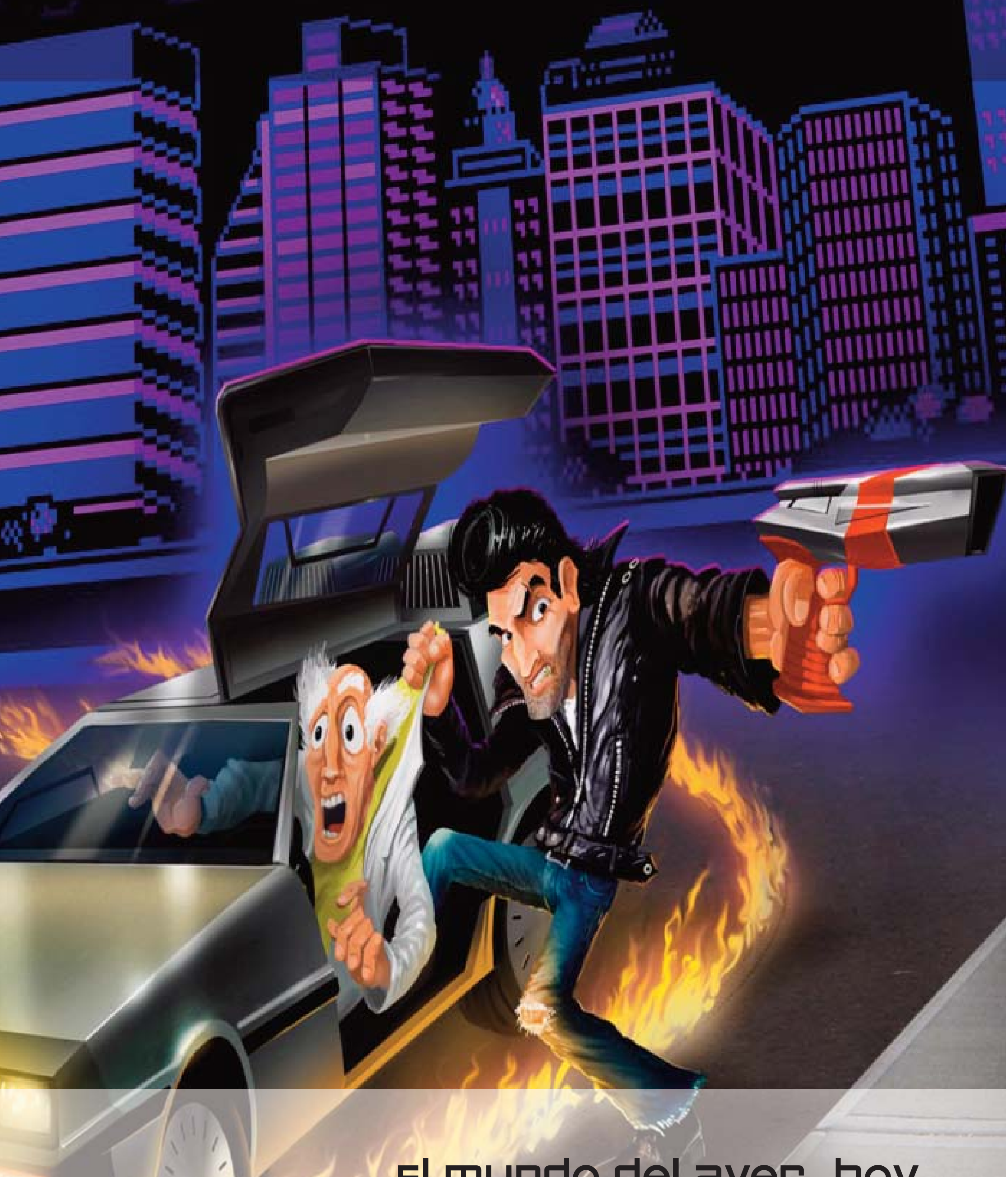
Desconocemos si Diablo III será título de lanzamiento, pero dado que también se ha anunciado que verá la luz a corto plazo en PlayStation 3, todo hace indicar que su llegada será de forma simultánea.

Enemigos, mazmorras, sets y estrategia son las grandes bazas sobre las que se asienta.

Watch Dogs

Fue el título más impactante del pasado E3 y ayer por primera vez pudimos ver un gameplay del mismo. Sensaciones encontradas fue lo que nos transmitió. Poco que reclamar en un apartado técnico que sí parece estar a la altura pero que sin embargo mostraba cuestionables errores en la detección de movimiento, en la reacción del personaje y en su interacción con el entorno.

Sea como fuere es evidente que el estado de desarrollo es aún bastante prematuro y que el camino que queda por recorrer de ahora en adelante va a requerir bastante esfuerzo para lograr tenerlo a punto.



El mundo del ayer...hoy

Retro City Rampage

Un viaje a ciegas al pasado

Mucho se ha hablado de este videojuego. Aprovechando que acaba de salir a la venta para Xbox 360, os contaré mis impresiones...desde el punto de vista de alguien que no ha visto nada de él, y que tampoco jugó a GTA

Retro City Rampage. Un juego que desde que lo vi la primera vez, me llamó la atención. ¿Un GTA con gráficos de NES? Parecía una locura...una de esas locuras que solo podían resultar en desastre o genialidad.

Nunca jugué a un GTA clásico. Por lo que mi única referencia es lo que vino después, los GTA en 3D a partir del 3, muy diferentes, o al menos en mi mente, a lo que ofrecían los clásicos y en teoría, ofrecería también este Retro City Rampage. Siendo un juego cuyo principal gancho es, a primeras, parodiar un estilo de juego tan particular, uniéndolo con algo tan lejano pero a la vez tan sumamente versátil como es la estética retro, me planteaba la duda de si podría ser disfrutable para alguien que, como yo, nunca ha jugado a este tipo de juegos antes, a pesar de ser una gran amante de los juegos retro y su estética. Lo que en un primer momento me atrajo de él.

Por eso decidí a lanzarme a la piscina con los ojos vendados y sin referencia alguna de a qué me estaba enfrentando. No leí un triste avance, ni un solo análisis, noticia, artículo... ni siquiera vi más que un par de capturas de pantalla. Nada que pudiera avisarme de lo que estaba a punto de experimentar. Lo único que sabía, es que era retro, indie e imitaba al clásico de Rockstar. Pueden ser demasiadas incógnitas en un tiempo que hay que mirar muy mucho en qué gastar el dinero.

Antes de proseguir, aviso. El resto del texto es una reflexión sobre lo que vi en el juego, así que estará lleno de Spoilers. Si queréis disfrutar de la experiencia del juego al 100%, no sigáis leyendo. Si os da igual, o ya lo habéis jugado, adelante.

Lo primero es lo primero...la portada. No había visto nunca el art promocional que usan como portada del juego, así que cuando vi ese Delorean supuse que era simplemente un guiñito gracioso al aspecto retro del juego, al igual que la Nintendo Zapper que luce el protagonista en la misma o el ambiente gene-



Por que no solo de robar y disparar vive el maleante, también tenemos misiones plataformeras de scroll lateral o fases de conducción en 3D



ral. Fuese lo que fuese, era una buena premisa.

Encendí mi Xbox 360 y previa compra y descarga desde el bazar de Xbox Live, me dispuse a adentrarme por primera vez en su mundo. Tras una pantalla de carga simple pero totalmente pixelada, y una de título algo más adornada pero igualmente reminiscente de los 8 bits de Nintendo, empezó lo bueno.

Nuestro protagonista, llamado simplemente Jugador, va un día por la calle y ve un cartel que le invita a unirse a la delincuencia bajo la promesa de dinero, viajes y seguro médico. ¡La leche, seguro médico! ¿Quién podría resistirse a eso? De cabeza, vamos allá. La acción entonces nos lleva a tres años en el futuro, donde ya somos un malote hecho y derecho. El jefe de nuestra organización nos llama para atracar un banco (ya sabes, lo que hace uno normalmente por las mañanas...levantarse, vestirse, desayunar, ir a robar bancos...pero eh, estamos "en un GTA"... ¿no?) y tomamos control del personaje.

Lo primero, como no, tirar de tópico y robar un coche. Y dirigirnos hacia el punto que nos indica en el mapa, llevándonos por delante todo lo que encontramos por el camino. Si alguien alguna vez dudó de si la vista aérea podría transmitir esa sensación de diversión pura y dura al atropellar en cadena a pequeños seres indefensos...oh, como se equivoca. Psicópata interior aparte, nos vemos envueltos por una sucesión de eventos a toda velocidad, aderezados por referencia tras referencia a la cultura pop y del videojuego. Lo mismo nos vemos que tras achicharrar a alguien aparece el emblemático " Toasty!" de Dan Forden, directamente desde la saga Mortal Kombat que al siguiente instante, disparamos al aire y el perro de Duck Hunt recoge un par de pájaros que accidentalmente hemos matado. Pasando por una recreación de la introducción de Mega Man 2, con guiño musical incluido. De ahí, comenzamos con el tutorial...lo normal, enseñarte a conducir, a atropellar, a disparar, a saltar en las cabezas de los transeúntes...

Listos ya para jugar "de verdad", comienza lo que, supongo, es la base de un GTA en 2D: li-

Tan solo comenzar a jugar ya sabía que estaba delante de una experiencia única, diferente, que va más allá de la actual moda de lo retro por el simple hecho de ser retro y consigue de verdad capturar la esencia de los juegos del ayer que tantas horas de diversión nos dieron. Y de regalo, risas por doquier y nostalgia de la buena



bertad en un extenso mapeado donde podemos ir y hacer lo que queramos. Llámalo robar un coche y atropellar transeúntes (sí, mi parte favorita. ¿Algún psiquiatra al otro lado de las letras?) o entrar en la multitud de edificios, algunos simplemente decorativos, y otros con mucha chicha. Desde casinos, a tiendas de todo tipo, los títulos de dichos edificios son también guiños y referencias a toda aquella época pasada.

Todo ello nos conduce a la siguiente vuelta de tuerca en el argumentó del juego. Después de realizar algunas misiones variadas, nos topamos con una extraña cabina de teléfonos de la que salen dos tipos muy peculiares... ¿Alguien recuerda a Bill y Ted, protagonistas de aquella mítica película de humor de los 80? Ellos en persona se nos plantan delante y claro, como no podía ser menos, le robamos la cabina y nos vamos directamente al futuro. Allí nos encontramos con alguien que resultará muy familiar a más de uno: el Dr. Choc, parodia de Doc de la archiconocida Regreso al Futuro, en su inseparable Delorean. A partir de aquí es toda una locura, referencias, acción, tiros e incluso, ¡Santos macarrones! Podremos ser Batman por un día.

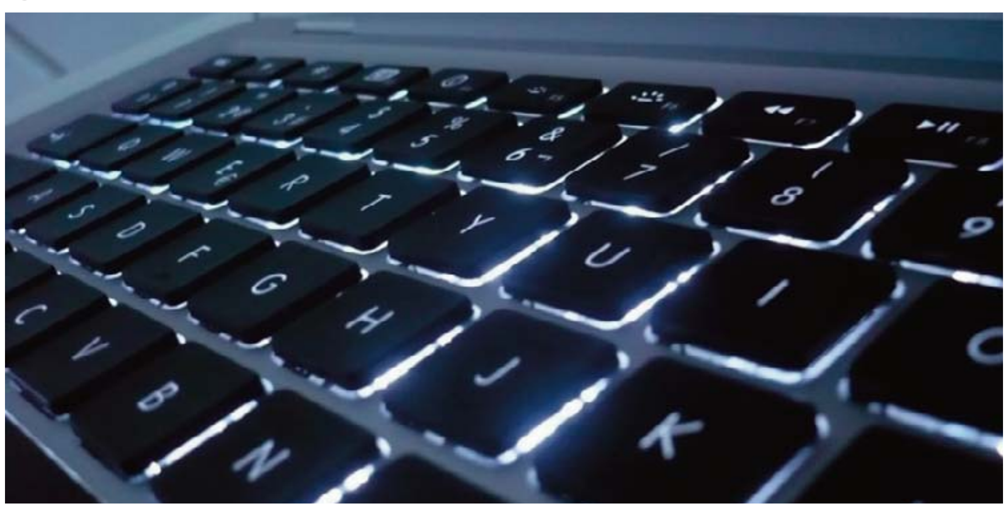
Después de haberle dado caña al juego durante una temporadita, he aprendido un par de cosas. Primero, que no hay que juzgar por lo que aparenta algo a primera vista. Si lo hubiera hecho nunca habría jugado a este juego ya que " a mí los GTA no me gustan". Segundo, que hacen falta más juegos como este en el mundillo, llenos de humor y además, con una jugabilidad tan endiabladamente adictiva que una vez que pasa el subidón inicial de "oh mira, que risa lo que ha dicho" no lo dejamos aparcado sino que vamos buscando más y más, repitiendo las misiones con tal de obtener mejores puntuaciones, recorriéndonos el mapeado de cabo a rabo para encontrar todos los objetos ocultos , propuestas frescas, diferentes y atrevidas y sobretodo, muy muy divertidas. Y tercero pero no por ello menos importante.... ¿Quién me vende los dos primeros GTA para que los pueda jugar?

Atento a

La banda sonora, uno de los puntos mas destacables del juego. Compuesta por Leonard "FreakyDNA" Paul, Jake "Virt" Kaufman y Matt "Norrin Radd" Creamer, es uno de los mejores exponentes de lo que el chiptune es capaz de transmitir, con más de dos horas y media de música con todo tipo de influencias, desde melodías cañeras y guitarreras (dentro de lo que el sonido característico del chiptune permite) hasta tiernas melodías dulces como el azúcar, sin olvidar los guiños musicales a otros juegos y películas que nos encontramos a lo largo de toda la aventura.

andrea gil

¿Cuándo disfruto de un juego?



Me levanto por la mañana con los ojos casi cerrados, voy a la cocina tambaleándome como un zombie y preparo un poco de esa sustancia milagrosa llamada café. Podría tomármelo solo en la cocina, pero en vez de eso enciendo el PC y me preparo para informarme de las novedades o las noticias de actualidad

Echo un ligero vistazo, un político que miente, otro al que han pillado recibiendo un dinero bajo sobre, otra media que va a aplicar el gobiernos para jodernos un poco más ... Demasiado información negativa, por mucho azúcar que le eche al café me lo va a acabar amargando. Como aún es temprano para convertir al café en uno Irlandés, paso a la sección de videojuegos y así intento empezar el día con algo más de alegría.

Echo un vistazo por las noticias más actuales y de repente me encuentro con algo nuevo, un vídeo, de apenas 30 segundos donde se anuncia un nuevo juego innovador. Aún no sé nada de él, de que va, de que trata, pero esos 30 segundos han sido lo suficientemente adictivo para que me hagan indagar un poco más sobre él. Veo los comentarios de la noticia, al parecer en un foro alemán o francés han descifrado ese vídeo y se trata de un nuevo juego de la compañía ***, habrá que estar atento.

El día pasa, la semana pasa y justo cuando en un hueco de tu agenda tienes tiempo para curiosear un poco por internet, te acuerdas de ese vídeo que viste la semana pasada ¿Habrá algo más referente al juego? Ya tienes plantada una semillita, no como la que le planta papa a mama, sino una la cual habrá que alimentar con novedades de ese nuevo juego, cualquier material que pueda caer en nuestras manos.

Un día cualquiera se filtra una foto, es borrosa y apenas se puede ver nada, pero ya hay 20 páginas de comentarios, la mayoría inútiles, pero aun así tú te los has leído todos, por si acaso alguien diera en el clavo. Esa foto, la intriga, empieza a fluir, la empiezas a saborear y ya empiezas a (como comúnmente se llama) sentir el hype. Pero aun aguantas, aun puedes pasar sin saber todavía casi nada de ella "ya mostrarán algo más" te dices a ti mismo, y sigues con tu rutina.

Pero llega el boom, semanas, meses después de haber rebañado la imagen anterior

¿Disfrutamos más jugando a un juego? ¿O tal vez lo hagamos más siguiendo cada noticia que precede a su lanzamiento?



como quien rebaña un yogurt, después de haber teorizado tanto o más que un físico, llega ese vídeo con esa música que te es familiar y te gritas a ti mismo "¡Pero si es otra entrega de ***! No me puedo creer que la compañía *** vaya a sacarlo". En este punto ya no es posible la marcha atrás. Los comentarios llueven, YouTube se satura, el vídeo alcanza miles y miles de visitas y se extiende por todo internet como el resfriado de un niño por un colegio.

Ahora es cuando el radar ya está puesto, ya no es una simple anécdota, una simple imagen, ahora ya tiene vida y los desarrolladores, los productores de tal obra tienen que alimentarnos como crías recién nacidas. Esa pequeña semillita antes plantada se convierte ya en un árbol fuerte y robusto que se alimenta de hype.

Cuando menos te das cuenta apenas quedan semanas para su lanzamiento, ves a gente llenando los foros de páginas dedicadas al juego, realizando debates sobre lo bueno y lo malo que ven en él, tu por supuesto participas y vas leyendo las respuestas de los demás. Aquí ya hay que controlar el tiempo que pasamos, porque nos podemos sentar en la silla para un "vistazo rápido" y llevarnos horas enfrascados.

Y así, mientras nos sumergimos en la agonía de la espera, por fin nos hacemos con él. Lo ponemos en la consola, sonreímos y hasta vemos por fin las secuencias que vimos en el tráiler que sacaron antes de su salida.

Es todo muy bonito pero... no tenemos tiempo de jugar, así que lo dejamos apilado junto a un montoncitos de juegos al lado de la televisión "en cuanto acabe *** lo empiezo"

Al día siguiente, con el café en la mano mirando las noticias, nos encontramos con un rumor muy apetitoso de que es posible que se esté desarrollando un nuevo juego... y el circo vuelve a empezar rodando como la rueda de la vida, que nos volverá a crecer esa semillita y nos volverá a hacer disfrutar de la salida de un título que luego apenas jugaremos.

Cuando empiezas a tener responsabilidades en la vida, cosas importantes que lamentablemente tienes que poner por delante de tu tiempo de vicio, es normal, "disfrutar" a través de vídeos, comentarios, experiencias y demás. Pero tenemos que hacer algo, tenemos que evitar un poco esa saturación de información, porque más vale juego jugado que cientos simplemente "vistos" Pero posiblemente sea dema- siado tarde, porque las ganas de información llegan a ser tan fuertes, que con cada título damos un paso, que nos aleja del disfrute y nos lleva al destripe

ángel lópez
ultimonivel

La Tribuna (I)

Qué importante es tener un buen final



Daniel Tirador

Redactor de GTM

Las recientes polémicas que han asaltado nuestra industria en el último año, hacen que nos tengamos que plantear ciertas cosas. ¿Os apetece embarcaros conmigo?

Cuando un usuario se acerca religiosamente a su tienda especializada para adquirir la última novedad videojueguil, lo hace con la ilusión y esperanza de que le proporcione una experiencia lo más gratificante posible. ¿Lo están logrando?, para saberlo debemos de retrotraernos como ya suele ser habitual.

La verdad es que durante muchos años, yo diría que hasta la llegada de la actual generación, siempre situábamos como elemento fundamental conceptos como la historia, su jugabilidad, la dificultad y su duración, e incluso los gráficos y el sonido. Y es justamente en este época reciente que gracias a la sofisticación de los recursos modernos y la forma en que se plasman en pantalla, muchas veces rivalizando con las mejores películas o series de la actualidad, se ha conseguido que un nuevo factor entre en escena: El Final.



"El Final" fue algo que a todos los que vivimos en la época de los '90 nos traía bastante al pairo, ya teníamos suficiente con superar las ultraextremadamete difíciles fases sin morir una sola vez, por lo que con un simple: "You Win", ya llegábamos a expirementar una sensación orgásmica. Y no me miréis mal, que a vosotros también os pasaba, truanes.

El caso es que llegados a este punto en el que los finales tienen que tener un peso específico -así se lo pedimos a los desarrolladores-, nos encontramos con situaciones que muchas veces desafían a la realidad y ese último aspecto que apenas suele extenderse más allá de los 2 minutos, hacen que una experiencia de

Los que nos encontremos en nuestro destino es tan importante como el camino recorrido hasta él



más de 20 horas, por poner un ejemplo, se vea emborronada de tal manera que todo el conjunto se pueda ver en entredicho.

Seguramente se os haya venido a la mente el "reciente" Mass Effect 3. El juego de Bioware es un claro ejemplo de cómo poner en en tela de juicio toda una trilogía por un final efímero. Y lo peor de todo esto, es que encima se intente arreglar con un DLC que explique mejor ese final (Arquetipo inequívoco de cómo se puede rizar el rizo). En cambio, en el otro lado de la balanza podríamos situar a Castlevania: Lords of Shadow, el-cual tuvo el gran honor, por lo menos en lo que a mi humilde opinión respecta, de conseguir uno de los mejores finales de la actual generación, sencillamente sublime y que usando un argot algo más coloquial, calificaríamos como: dejarte con el culo cuadrado.

Resumiendo, hoy día el disponer de un final a la altura de las circunstancias es tan importante como ofrecerte una gran experiencia durante la duración del juego.

Aun así, desde Games Trbune queremos sabe qué opináis vosotros sobre este tema, por lo que os dejamos esta dirección de correo electrónico: contacto@gamestribune.com donde podréis explayaros sobre el tema en cuestión. Os prometo que leeré todas y cada una y el próximo mes publicaremos las opiones más interesantes. Palabra de Boy Scout.

En GTM sabemos de vuestra sabiduría, así que esperamos que nos inundéis de mails. Podéis hacerlo a través de nuestra dirección de contacto

La Tribuna (II)

Los videojuegos y GNU/Linux



Octavio Morante
Redactor de GTM

Ya está disponible la versión final del cliente de Steam para Linux. Los usuarios lo pedían a gritos y Valve ha decidido apostar fuertemente por este sistema operativo

Hace pocos días se lanzó oficialmente Steam para GNU/Linux, con 100 juegos disponibles para descargar desde el primer momento. Son juegos de Valve como el Counter Strike, Half Life o el Team Fortress 2 y también otros que ya estaban disponibles para Linux por otros medios como es el caso del World of Goo. Evidentemente, estos 100 juegos tan solo suponen una pequeña parte del catálogo de Steam pero es un comienzo prometedor para un sistema operativo tan olvidado en el mundo de los videojuegos.

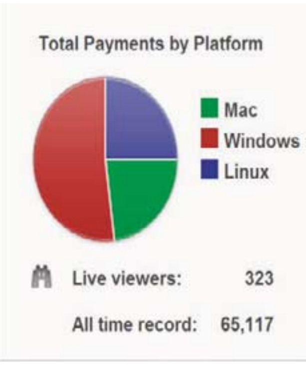
¿Será este el comienzo de un cambio en las políticas de las distribuidoras principales? ¿Veremos en algún momento un lanzamiento multi-SO de la mayor parte de los juegos para PC? Aún es pronto para decirlo pero, como casi siempre, esta es una cuestión de dinero.

Para el mercado doméstico se calcula que el porcentaje de uso de GNU/Linux, incluyendo todos sus múltiples sabores, es de un 1-2 %. A priori las distribuidoras podrían pensar (y lo piensan) que un porcentaje tan escaso de mercado no merece demasiada atención y recursos como los que supondría la adaptación de sus juegos al SO.

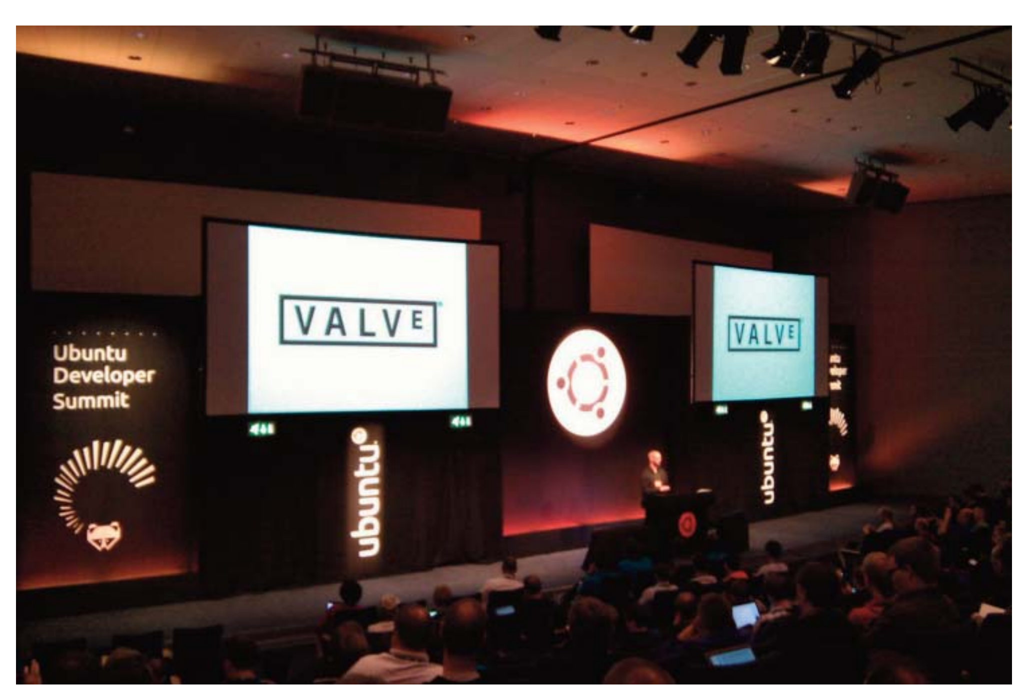
No obstante, en cuanto se ofrece la opción de comprar un videojuego, los usuarios de Linux suelen responder mucho mejor que los de Windows. Un ejemplo lo podemos ver en los sucesivos Humble Bundle donde el porcentaje de ventas de usuarios Linux llega a alcanzar el 25% del total.

Valve considera que el mercado de los videojuegos en Linux está en alza y que podrán sacar un beneficio de esta ver-

Total payments:	$1,273,617.22
Purchases #:	138,813
Average purchase:	$9.18
Average Windows:	$8.05
Average Mac:	$10.17
Average Linux:	$14.42
info	real-time updating by PubNub



El pequeño porcentaje de usuarios de Linux hace que el SO pase algo desapercibido para las distribuidoras



sión de Steam. Los costes de los ports no son tan elevados y estoy seguro de que los usuarios responderán bien, y más con los suculentos descuentos del 50-75% que han ofrecido para la ocasión.

El tiempo dirá si otras desarrolladoras y distribuidoras siguen los pasos a Valve y adaptan sus juegos a Linux pero creo que, más tarde o más temprano, sería el movimiento lógico.

Windows pierde cuota de mercado, lenta pero constantemente y aunque el porcentaje de usuarios de Linux sigue siendo bajo, es un público en general mucho más predispuesto a comprar videojuegos.

Por otra parte, la consola de Valve recientemente anunciada y llamada Steam Box funcionará bajo Linux con lo que la apuesta de la compañía por este sistema operativo es evidente.

Cada vez quedan menos actividades que solo se puedan hacer con Windows, y los videojuegos empiezan, por fortuna, a ser una de esas cosas para las que quizás un día podamos prescindir del SO de Microsoft. Aún queda mucho camino por recorrer, eso está claro. Pero Valve ha abierto la veda y es probable que otras distribuidoras le sigan pronto los pasos si los resultados de ventas son favorables.

Mientras tanto, a los gamers amantes del pingüino solo nos queda instalar una partición con Windows.

Primero la versión adaptada de Steam, luego su consola con este mismo SO. Valve ha hecho una firme apuesta por Linux

Simpatía por el villano



En este modesto análisis, nos atrevemos a profundizar en un aspecto fundamental del mundo de los videojuegos: nuestros queridos rivales, nuestros antagonistas... la causa de todos nuestros problemas. Y de nuestra diversión



A diferencia de otros medios escritos, gráficos o audiovisuales, donde el protagonista y el villano se encuentran a una misma distancia empática, los videojuegos nos ponen en control del héroe y nos invitan a avanzar por un recto camino hacia un combate épico con el principal rival.

En lugares como el cine, la literatura y los comics, podemos encontrar más de un ejemplo de villanos que cuentan con miles de fans. Algunos de estos populares villanos pueden ser controlados por el jugador en algunos juegos, uno de los recursos de marketing más efectivos para publicitar un juego, dado que siempre hay público interesado en poder jugar como ellos.

En el caso de Joker, podemos recorrer Arkham en sus zapatos en el DLC exclusivo de Arkham Asylum para PS3, o utilizarlo como luchador en Mortal Kombat vs. DC Universe y en el próximo a salir Injustice: Gods Among Us.

Por otro lado, Darth Vader es jugable en algunas misiones de Star Wars: The Force Unleashed y como luchador en Soulcalibur IV (donde también puede enfrentarse a Yoda y a Starkiller).

Otro claro ejemplo son los Predators y los Aliens, razas alienígenas nacida como los rivales a vencer en sus respectivas sagas cinéfilas del mismo nombre. En el cine supieron dar-

Los villanos tienen un papel casi protagonista en el mundo de los videojuegos como los héroes. Algunos han protagonizado sus propios títulos



nos terror, pero es en el videojuego Alien vs. Predator donde podemos controlar estas especies, viendo el mundo a través de sus ojos y atacándose entre sí (y a los marines que deambulan por la nave).

El enemigo bajo control

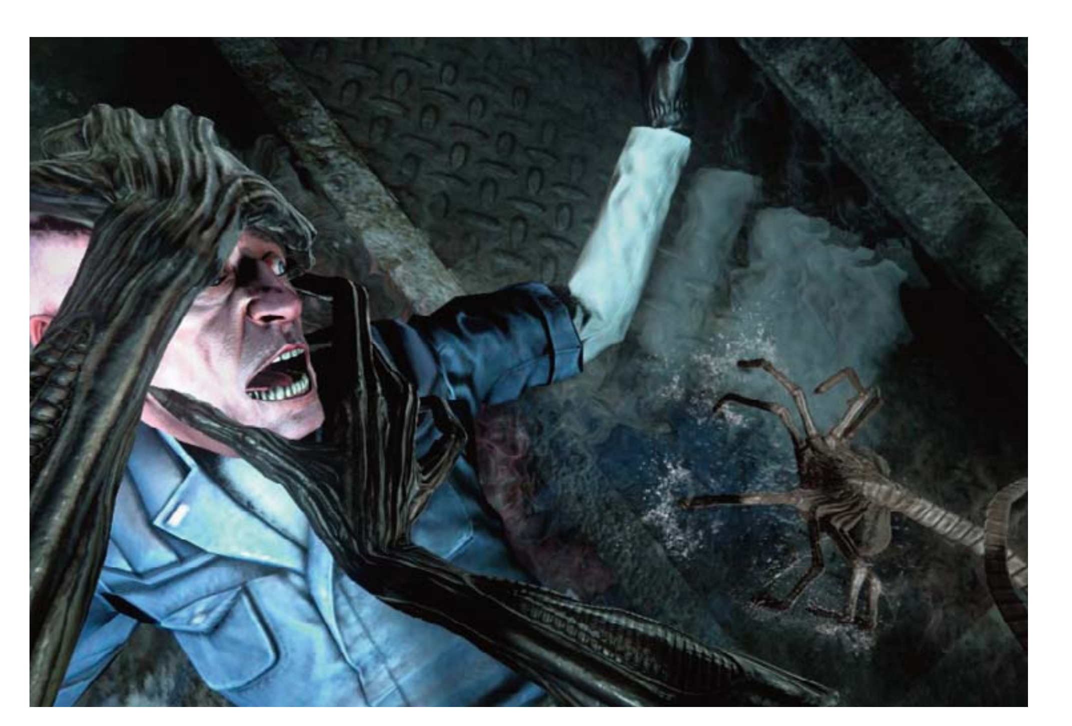
Está claro que este lado del entretenimiento ha sabido alojar enemigos del cine y los comics como personajes jugables ¿Pero qué ocurre con el propio mundo de los videojuegos?

En algunas narrativas, pobres de desarrollo, el villano no es más que un ente sin personalidad que sólo busca el control o la desaparición del mundo, una excusa para que el héroe de la historia entre en acción. Sin embargo, en las historias comprometidas, los villanos son personajes tridimensionales con fuertes motivaciones opuestas por el vértice a las del protagonista.

Son contados con los dedos de la mano la cantidad de casos en los que tenemos alguna chance de tomar el rol del villano. El ejemplo más cercano es el de Sephiroth en Final Fantasy VII. Adorado por millones de jugadores en todo el mundo, Sephiroth es rival de Cloud y su misión de reestablecer la paz, dado que él tiene sus propias motivaciones: Producto de un experimento genético, Sephiroth supo luchar del lado de los buenos, pero cuando una misión lo lleva a descubrir su pasado y los horrores en que su nacimiento se ve envuelto, decide prender fuego al pueblo entero en una clara señal de locura, se vuelve en contra de sus pares y comienza a urdir un plan para convertirse en Dios a través de la energía vital del planeta, pudiendo así corregir todos los errores del mundo a su voluntad

En uno de los flashbacks jugables del juego, tendremos a Sephiroth en nuestro grupo y podremos hacer uso de todas sus habilidades. Su poder es incomparable y es dificil no sentir empatía por este guerrero de gran estrategía y mente distorsionada. Pero no es el único juego en el que podemos controlar a Sephiroth: también lo haremos los spin-offs Before

Sephiroth (también conocido en español como "Sefirot") es el villano principal de la séptima entrega de la saga de Final Fantasy. Humano con células de alienígena, su furia y desesperación lo llevan a tomar decisiones extremas que lo colocan del lado rival a Cloud y los demás héroes. Su nombre proviene del sefirot, componente del árbol de la vida en la Cábala. La espada de Sephiroth es la Masamune, una de las más poderosas en el universo. Se cree que él es el único capaz de empuñarla. Históricamente es uno de los villanos más reconocidos del mundo de los videojuegos, como así lo demuestra las últimas listas publicadas



Crisis: FFVII y Crisis Core: FFVII, o como luchador en Dissidia: Final Fantasy, juego que además nos permite tomar el rol de otros villanos de la saga (como Garland, Ultimecia, Kuja y el popular Kefka) y en la versión de Playstation del recordado juego Ehrgeiz.

Y ya que hablamos de juegos de combate, curioso es el caso de Mortal Kombat, donde desde siempre un futuro título nos permite luchar con los jefes finales de una edición anterior. Cito algunos ejemplos: En Mortal Kombat 2, podemos usar a Shang Tsung (su versión joven). En MK 3: Trilogy, podemos controlar a Shao Kahn y Goro. En Mortal Kombat 4, tendremos disponible a Quan Chi, villano de MK Mythologies: Sub Zero. En MK: Armageddon, podemos jugar como Onaga, el jefe final de MK: Deception.

Una saga que no puede dejarse de mencionar es la de Metal Gear Solid, con una galería de villanos entrañables y una historia que supo desdibujar los límites del bien y el mal preestablecidos en el mundo de los videojuegos. El más popular de los villanos quizás sea el desdichado Gray Fox puesto contra su voluntad en el traje de Cyborg Ninja, al cual tenemos la posibilidad de controlar luego en ciertas misiones de Metal Gear Solid: VR Missions.

En una clave más colorida, no podemos olvidarnos de uno de los villanos más simpáticos que Nintendo nos ha dado: Wario. Nacido como antagonista de Mario en el juego Super Mario Land 2, también supo ser el enemigo en Mario & Wario y Wario Woods. Sin embargo y con el tiempo, este rival del fontanero más famoso se convirtió, gracias a su siniestro carisma, en el protagonista de múltiples aventuras propias como Super Mario Land 3, la exitosa serie Wario Land y las colecciones de minijuegos WarioWare. Es usual verlo en casi todos los juegos de deportes y minijuegos que protagoniza Mario, tales como Mario Tennis y Mario Party. También podemos controlarlo como luchador en Super Smash Bros. Brawl.

No hay nada de que extrañarse con el caso de Wario. Lo mismo sucedió en el pasado con Donkey Kong, quien fue el villano del primer juego protagonizado por Mario para luego ser el protagonista de su propio juego, Donkey Kong Country. Incluso Mario supo ser el villano de la historia en el juego Donkey Kong Jr.

Síndrome de Estocolmo

Aún sin tener la posibilidad de controlarlos, hay villanos en el mundo de videojuegos que creemos conocer como a un amigo y que lograron ganarse un lugar en nuestro corazón. ¿Cómo no amar a GLaDOS, la



super-computadora dotada de inteligencia artificial, que con su sarcasmo y acidez nos tortura psicológicamente durante todas las misiones de Portal? Sus frases son repetidas por todos los fanáticos (entre los que me incluyo) y sus canciones (cantadas por ella) ya forman parte de la biblioteca de nuestros reproductores de MP3.

En Portal 2, tenemos la chance de conocer un poco más sobre su triste pasado, ver reveladas sus vulnerabilidades y de compartir momentos a solas con ella.

Ellen McLain, la persona detrás de la peculiar voz de GLaDOS (y además, de las curiosas torretas), es una de las actrices más adoradas por los gamers. Ha sido invitada a miles de convenciones alrededor del mundo e incluso ha interpretado las canciones de GLaDos en vivo en más de una ocasión.

Está claro que son las villanas las que saben cautivar. Carmen Sandiego, el personaje titular de una popular saga de juegos detectivescos, es quien sabe arrancar suspiros y gritos de odio a la par con su escurridiza personalidad. En el juego titular que la catapultó al éxito, "Where in the world is Carmen Sandiego?", tomamos el rol de detective y nuestra principal motivación es hallar a esta ex-agente devenida en criminal fugitiva alrededor del mundo. Durante la persecución, aprenderemos valiosas lecciones de geografía, mientras Carmen logra escapar una y otra vez.

De seguro hay más personajes para ilustrar esta galería, pero se me ha acabado el espacio. Lo que queda claro es que los villanos pueden ser personajes igual de interesantes y claves para una franquicia que los héroes de la misma. No está mal querer ser villano por un rato.

Creada por Braderbund Software, Carmen Sandiego es una ladrona escurridiza que comenzó huyendo en 1985, en una saga de videojuegos orientada a educar adolescentes sobre historia, geografía e incluso astronomía. Su éxito la llevó a protagonizar libros, films y una serie televisiva. Su particular atuendo rojo de saco y fedora se ha vuelto inconfundible. El prototipo del juego transcurría en Londres y el fugitivo a perseguir era que Enrique VII

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)

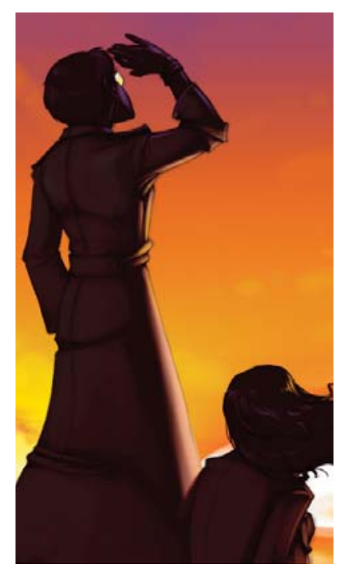


desarrolla: freebird software · **distribuye**: steam· **género:** rpg · **texto/voces**: inglés · **edad:** +12

To the Moon

Cuando un deseo no es tan fácil de conceder

La muerte es algo que a todos nos asusta, pero... ¿qué pasaría si alguien pudiese cumplir tu deseo antes de morir? To the Moon nos propone descubrir el misterio en la vida de Johnny Wyles



Cuando pensamos en RPG Maker XP enseguida se nos vienen a la cabeza muchos títulos que resultan, en su mayoría, mediocres. Entre todos ellos podemos encontrar joyas como To the Moon, un juego que nos demuestra el nivel que se puede conseguir con este motor creando a su ven uno de los considerados mejores juegos indie para el público.

To the Moon nos cuenta la peculiar historia de dos doctores, Rosalene y Watts, los cuales tienen una peculiar habilidad que consiste en cumplir un deseo de alguien a punto de morir, creando una falsa memoria en un momento de su vida. El anhelo de Johnny Wyles es ir a la luna, pero no sabe porque tiene ese deseo. Los doctores intentan hacerlo hasta que ellos mismos se ven involucrados en un oscuro misterio que rodea al pasado de su paciente, su deseo y su esposa muerta. Con el reloj en su contra, Rosalene y Watts deben descubrir los secre-

Pocas veces hemos visto un juego basado en el motor RPG Maker que olvida toda su parte RPG para centrarse más en una "casi" novela visual

tos de Johnny y hacer todo lo que sea posible para que pueda ir a la luna.

Como podéis leer, To the Moon es un juego que nos quiere emocionar con su historia y os puedo asegurar que lo consigue. Desde el primer momento tienes un fuerte deseo de saber que ha ocurrido con Johnny y su esposa River, y a cada paso que daba al resolver el misterio, mis manos temblaban acompañadas por un nudo en la garganta. Y no sólo el trabajo de Freebird Software ha sido excelente en la historia y su desarrollo, Kan Gao (también diseñador) y Laura Shihigara han realizado una banda sonora sobresaliente que nos acompaña a cada momento del juego tomando melancólicos acordes en la mayoría de ella que actúan como guante en mano para el guión del juego. Además, os recomiendo que desde ya busquéis el tema principal del juego para que os hagáis una idea del nivel de esta banda sonora, que se puede adquirir en su página web.

Aún así, aunque estemos en la mayor parte del juego mirándolo desde un punto de vista pesimista, el juego nos regala momentos de humor como un combate al poco de empezar la historia en el que vemos como los dos hijos de la cuidadora de Johnny le dicen a uno de los protagonistas que "no intente pegarle o le denunciará por acoso a los animales".

A pesar de que el motor de RPG Maker XP empieza a quedarse corto pero aquellos nostálgicos de la era Super Nintendo verán complacidas sus ilusiones al tener ante ellos un título que recuerda a los mejores títulos de la consola de Nintendo.







Conclusiones:

To the Moon no es un juego para todo el mundo y además, en el momento en el que lo empiezas tienes que estar preparado para lo que está por venir. Se suele decir que para este tipo de juegos hay que tener la mente abierta y preparada y en este caso es así: la única forma que existe para disfrutar de To the Moon es prepararte para una de las mejores historias escritas en un juego indie. Además, tendrá segunda parte.

Por qué debes seguirlo:

Porque no ha necesitado un gran motor para emocionar con una enorme historia, impresionante banda sonora y carismáticos personajes.

Positivo:

-Historia, música, personajes... todos ellos son sobresalientes y nos meten de lleno en una preciosa historia.

- Visualmente el juego es bonito. Recuerda a los grandes clásicos de SNES.

- Nos mantendrá enganchados durante horas hasta que descubramos la verdad tras Johnny.

Negativo:

- El ritmo de juego a veces es muy pausado.

- A pesar de introducir algún rasgo de historia con Rosalene y Watts, se centran demasiado en Johnny y River, algo que esperamos no olviden en su segunda parte.

Xavi Martínez



perpetrado por: trisoft · **arma del crimen:** pc · **año:** 1994

Depth Dwellers

Mamá, yo no he sido tan malo

Dicen que las apariencias engañan y que no hay que creerse todo lo que lees en las cajas de los videojuegos. Pero si se pudiera denunciar a algo por publicidad engañosa, este título tendría todas las papeletas para ser juzgado



En una época donde Wolfenstein 3D se convirtió en el referente de los shooters aparecieron muchos acechadores que querían usurpar el título del rey. Obviamente, Depth Dwellers no lo consiguió. Podríamos decir que hasta este juego fue el causante de muchas dictaduras sucumbidas al odio absoluto que les originó esta creación similar a la del Necronomicon. Es posible incluso decir que Daikatana sea un gran juego al lado de esta aberración. Se llega a rumorear que incluso muchas de las especies ahora extinguidas ha sido por culpa de lo creado por Trisoft. Imaginaos hasta qué punto de basura podríamos llegar hasta hablando.

Los primeros pasos que Depth Dwellers da se basan en seducir al desconfiado jugador con suculentas premisas como gráficos y música excepcionales, además de una potentísima tec-

Aunque el juego intenta en casi todo momento calcar la mecánica de los referentes de la época, lo cierto es que lo mejor que nos puede pasar es verlo en estático. Así, como podemos ver en las imágenes, puede incluso dar el pego. Pero se torna en pesadilla cuandose pone en movimiento

nología 3D, el pecero agazapado adquirió alguna copia de este juego y entonces, descubrieron la trampa en la que habían caído. Demasiado tarde para escapar de ella.

Una historia sin sentido en el que un reino está siendo amenazado por una raza llamada Ri, algo de una princesa secuestrada y una supuesta máquina robada que a nadie le interesaba no intentaba ocultar aquello a lo que nos tendríamos que enfrentar segundos más adelante tras ejecutar el juego.

¿Dónde estaban esos gráficos excelentes?

Escenarios repetitivos con las mismas texturas una y otra vez, con mapas repetitivos sin ningún tipo de diversión, un diseño de enemigos francamente horrible, así como unas armas de las que mejor no hablar, pero sólo decir que una de ellas parece un tornillo gigante que dispara... cosas.

¿Y qué decir de aquella música que nos iba a emocionar como ni Titanic lo ha hecho?

La música resultó ser más cercana a lo que ocurre tras comer un abundante plato de fabada en casa de nuestras abuelas. Pero no sólo estos acordes gaseosos aparecen en la música sino que además los efectos de sonido también podrían ser parte de nuestros momentos All-Bran o incluso poder hacerlos con nuestra boca haciendo piu piu piu. En realidad estos quedarían hasta mejor.

¿Y la potentísima tecnología 3D?

Hacer que el juego se vea en cyan y magenta y tengamos que bajar a nuestra papelería más cercana a por papel celofán y unos cuantos gelocatiles para el inevitable dolor de cabeza.

Depth Dwellers es un juego que insulta a los fans de los shooters sintiéndose orgulloso de ello (en el menú de ayuda aparece como saltar y agacharse, funciones que nunca son necesarias para poder acabar esto, ¡además de una lista de trucos!) y en especial, por mancillar a Wolfenstein por el simple hecho de pensar que un juego de su horrible factura podría llegar ni siquiera a introducirse en la misma categoría que la obra de iD. Pero en fin, quizá el juego no lo sea, pero como dicen al acabar los capítulos... "You are awsome!"







Conclusiones:

Se suele decir que si no puedes decir nada bueno de alguien, no digas nada al respecto, pero todo tiene un límite.

Depth Dwellers se ve mal, se oye mal y se juega mal. Cosas así nunca deberían haber existido y menos cuando se supone que quieren parecerse a un mito de la historia de los videojuegos.

xavi martínez

NOTA: -8

truculento

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:

contacto@gamestribune.com

Hardware

Bq Edison

Con la llegada de los portátiles conseguimos llevarnos la oficina a cuestas. Pero por cuestión de espacio y comodidad, los smartphones pasaron a ocupar un lugar primordial en nuestro trabajo y ocio. La evolución lógica ha llegado de la mano de las tablets. Hoy ya no nos horrorizamos al verlas, sino que son nuestro mejor compañero de viaje



A escribir en tu iPad

Las tabletas han protagonizado el último gran avance tecnológico de los últimos años. Con un protagonismo cada día mayor a la hora de desempeñar tareas ofimáticas y de navegación, han conseguido desbancar en ese cometido a los populares notebooks. A su favor cuentan con una aceptable versatilidad y una autonomía de trabajo mucho más eficiente que la de los pequeños portátiles.

En cuestión de prestaciones siempre se ha tenido como máximo referente el popular iPad de Apple. Sin embargo su elevado acceso ha provocado que multitud de fabricantes se lanzaran a fabricar una cantidad ingente de dispositivos, la inmensa mayoría tomando Android como Sistema Operativo a un precio cada vez más competitivo y escalando los precios conforme a las necesidades del cliente. Algo similar a la guerra que durante los '80 y '90 vivimos entre los PC's de marca y los clónicos.

Bajo esas premisas se ha ido constituyendo un abanico de ofertas que realmente puede marear al consumidor. Podemos encontrar tablets que cumplen perfectamente su cometido como e-readers desde apenas 60€, hasta los 600, 700 o 900€ que puede costarnos un modelo de ultimísima generación y que esté enfocado al juego. Las características y componentes que encierra cada uno de los cientos de modelos que hay ahora en el mercado puede incluso agobiarnos.

Y a todo ello hay que sumar una evidencia: Asia, y más con-



cretamente China, se está convirtiendo en el principal fabricante de estos productos. Bien con marcas propias, bien como ensamblador a destajo de multinacionales que operan en occidente. Y es en este segundo caso donde nos encontramos con una de las tablets que mejor calidad-precio es capaz de ofrecer: Bq Edison.

Bq es una empresa española con sede en Madrid que de un tiempo a esta parte se ha ganado el favor del público a base de ofrecer productos de una calidad más que aceptable a precios realmente ajustados. La popularidad la alcanzaron gracias a su ya famosa BQ Pascal. Un dispositivo que entre sus bondades, al margen de aparecer por debajo de la barrera psicológica de los 100€ ofrecía 512Mb de RAM en una época en la que encontrar esta capacidad era una utopía en dispositivos low-cost.

El siguiente paso era evidente, y no era otro que el pasar a ofrecer bajo los mismos parámetros una tablet de 10". Aquel experimento, de tirada reducida y casi un producto sonda se llamó Tesla, y su aceptación fue espectacular. 1Gb de RAM, un procesador Cortes A8 a 1Ghz y panel IPS capacitativo de 5 puntos. Era un auténtico caramelo.

Con esa experiencia adquirida en Octubre llegó el modelo que sustituiría al anterior y que al mismo precio aun era capaz de mejorar sus prestaciones a pesar de mantener siempre el precio por debajo de los 200€. Bq Edison aterrizaba con un procesador Dual Core Cortex A9 a 1,6 Ghz, una gráfica QuadCore Mali 400 y 1Gb de RAM DDR3. Sin embargo se ha tenido que dar un paso atrás en la pantalla. Algo que los más críticos no han aceptado, y es que ahora una más genérica XWide VA no es capaz de ofrecer los resultados que sí hacía el panel IPS. Y eso que ahora los puntos de detección se han incrementado hasta 10.

Sin embargo esta aparente configuración espartana le permite mover con una soltura



asombrosa cualquier video que le introduzcamos a 1080p, e incluso reproducirlo en cualquier televisor con entrada HDMI. Una posibilidad que se ve incrementada gracias a que es capaz de reproducir a doble pantalla cualquier cosa que ejecutemos en ella.

Llega con unos más que aceptables 16Gb de almacenamiento interno. Y para quien se le haga escaso, incorpora un puerto de expansión MicroSD capaz de soportar hasta 32Gb extras. A los que hay que sumar una funcional cámara frontal de 2Mp y otra trasera de estándar VGA con el que cumple el expediente. Sin alardes innecesarios.

Donde sí que se queda corta es en el apartado sonoro. Con solo 1w de potencia casi siempre tendremos que recurrir a los auriculares para poder disfrutar en condiciones de todas sus posibilidades multimedia.

Y todo ello rematado con un armazón que combina la robustez exigible a un artilugio de estas características unido a un acabado muy agradable al tacto con la rugosidad justa para no tener accidentes no deseados por algún resbalón fortuito.

Todo el conjunto lo podemos encontrar por 199€ en su versión wifi a través de la web del fabricante. A sumar 50€ si optamos por la versión 3G. Los dos modelos con 4.0 Ice Cream Sandwich de serie, pero perfectamente actualizable a 4.1 Jelly Bean.



Especificaciones

- Dimensiones: 175x257x10 mm
- Peso: 655 g
- Pantalla 10,1” X-Wide VA
- 178º de visión
- Alcance: 10 m
- 1Gb DDR3
- 16Gb de almacenamiento
- Android 4.0
- Acelerómetro
- Wifi b/g/n
- Bluetooth 4.0
- Cámara frontal 2Mp
- Cámara trasera VGA
- Salida HDMI dual 1080p
- Batería 6400 mAh
- Disponible modelo 3G

Valoración de GTM



Precio

199,00€

gonzalo mauléon

Veredicto

Por relación calidad-precio es complicado encontrar ahora mismo una opción mejor. No incorpora Tegra3, pero su procesador de doble núcleo y la alta memoria RAM que incorpora la presentan como la opción ideal para un uso de aficionado medio. Películas, PDF’s, navegación, juegos y labores simples de ofimática son cumplidas con creces por ella. Eso sí, se nos antoja un poco alto el salto entre el modelo Wifi y el 3G.

No solo Juegos

Django Desencadenado

Tarantino en estado puro



La peculiar manera de narrar historias de Quentin Tarantino es tan peculiar que no deja a nadie indiferente, y este hecho queda patente una vez más en Django Desencadenado.

El film nos sitúa en unos EEUU convulsos, dos años antes de iniciarse la guerra civil americana. Nuestro protagonista, un esclavo negro, ayudará al doctor King Schultz a cazar a unos fugitivos alemanes a cambio de su tan ansiada libertad. Django acabará convirtiéndose en un experto caza fugitivos cuyo último fin será la liberación de su esposa Broomhilda.

Tarantino una vez más nos relata una historia cuyo motor principal es la venganza y para ello se sirve como nadie de una mezcla de acción sanguinaria y su toque cómico.

Al igual que ya realizó en Malditos Bastardos, Quentin aprovecha la localización temporal del film para generar una crítica histórica de la época.

Django Desencadenado cuenta con un reparto de lujo donde entre otros destaca la presencia de Jaime Foxx, Christoph Waltz, Leonardo DiCaprio y el ya habitual en sus películas Samuel L. Jackson

Una película que cumple con lo esperado, sangre y humor van de la mano, y en la que las señas de identidad del director están patentes en cada plano así como en los diálogos.

El Pozo de la Muerte

Un tesoro maldito

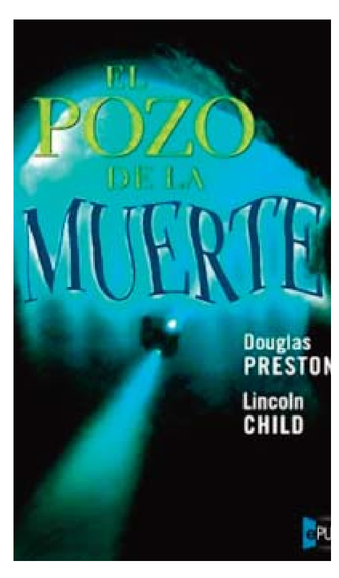
Nuevamente volvemos a recomendar de manera encarecida una obra de los autores Douglas Preston y Lincon Child, referentes actuales dentro del género de aventuras.

En esta ocasión la novela escogida es El pozo de la Muerte. Una novela donde podremos hacer nuestras las desventuras que el protagonista, Malin Hatch, sufre en su intento por hacerse con el tesoro maldito que alberga la isla de Ragged.

Malin es convencido por un equipo de modernos buscatesoros para dar luz verde a una expedición a la isla Ragged, donde según las leyendas, permanece escondido un suculento tesoro. Un tesoro sobre el cual pesa una terrible maldición, y es que todo aquel que se ha acercado demasiado a él ha terminado falleciendo.

Douglas y Child vuelven a hacer gala de una de sus mayores virtudes, la creación de personajes persuasivos y muy próximos al lector. En el Pozo de la Muerte logran recrear un elenco de personajes variados

Llega nuestra dosis de ocio, sangre, aventuras y un sonido refrescante son nuestra apuesta



con un fuerte carácter y unas motivaciones propias muy bien definidas.

La novela logra trasladar la emoción propia de la búsqueda de un tesoro a la vez que introduce elementos de misterio y suspense que la enriquecen de manera asombrosa. Nuevamente un pretexto histórico sirve como base argumental para que estos dos escritores pongan de relevo su apabullante imaginación brindándonos una obra que conseguirá engancharnos de manera progresiva.

El pozo de la muerte es un libro que hará las delicias de los seguidores de las novelas de aventuras a la vez que seguro complacerá a los acérrimos del suspense.

La Troba Kung Fú

Rumba catalana de primera



Desde su origen en 2005 La Troba Kung Fú se ha caracterizado por tocar una rumba en estado embrionario mezclada con dub, cumbia, sarao, blues, boogie-woogie y otros géneros más fáciles de tocar que de definir.

Tal y como indica su nombre, podríamos definir a La Troba Kung Fú como un grupo de trovadores que a base de una práctica continua han conseguido crear un sonido propio y diferenciado dentro del panorama de la rumba catalana.

Su primer disco Clavell Morenet gravado en La Garriga, mezclado en Avinyonet de Puigventós y remasterizado en Londres destila frescura desde la primera hasta la última pista.

En él exhiben un sonido mestizo donde tienen cabida todos los géneros, dejando de lado cualquier tipo de rigidez y abandonándose a una naturalidad de la que hacen gala a modo de seña de identidad.

Se observa una experimentación “enfermiza” que huye de cualquier premisa establecida para otorgar el protagonismo a la improvisación. Cada nota del disco es una oda a la mezcla y la “contaminación” acústica.

Un disco más que recomendado a todos los fans de la rumba catalana que no podrán quedarse quietos durante su audición. La Troba Kung Fú ha hecho de su sonido el leit motive de las fiestas populares.

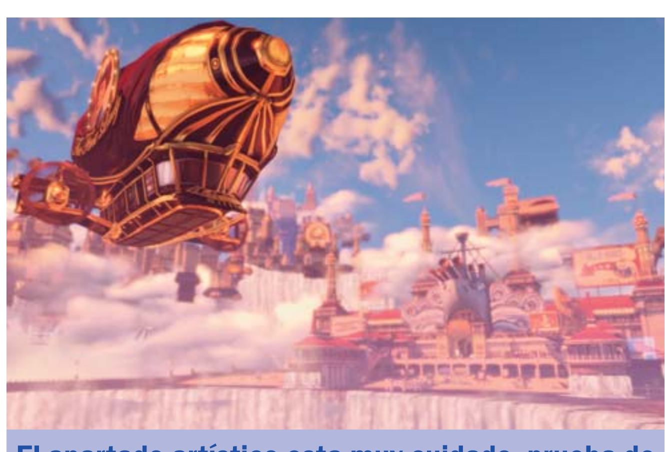


BioShock Infinite

Bienvenidos a Columbia

Se ha estado haciendo de rogar pero, por fín, tenemos a la vuelta de la esquina una nueva entrega de la saga BioShock. Sin duda uno los títulos más interasentes y esperados de este año

Desde que fuera presentado, allá por el 2010, Irrational y 2K han sabido administrar la información y los detalles del mismo para ir teniéndonos expectantes con todo lo que rodeaba entorno al juego. Después de algunos retrasos, el 26 de marzo será la fecha elegida para poder disfrutar de la tercera entrega de esta ansiada y reconocida saga. Una saga que nos dejó boquiabiertos con su primera aparición, llegando a convertirse en uno de los juegos que han marcado esta generación.



El apartado artístico esta muy cuidado, prueba de ello es lo impresionante que se ve Columbia desde cualquier punto donde nos encontremos

En Games Tribune hemos podido jugar a los dos primeros niveles de Infinite, algo bueno





Elizabeth, algo más que nuestra protegida

Esta chica de penetrantes ojos azules, es la encargada de darle sentido a lo que es Infinite realmente. Y es que formará un papel muy importante, tanto en la historia como en el apartado jugable.

Será nuestra compañera de apuros, nuestro equipo de apoyo y avituallamiento. Uno de sus mayores poderes y que todavía no controla, es la posibilidad de abrir brechas espacio-temporales, las cuales nos servirán de gran ayuda.

Es destacable el trabajo realizado en la IA de nuestra compañera, ya que siempre realizará la mejor opción disponible, para evitar ser un estorbo.

tiene que tener estar siempre a pié del cañón..., así pues os desgranaremos nuestras impresiones del mismo, aunque ya os adelantamos que es muy difícil plasmar todas las sensaciones y emociones que provoca este inmenso y ambicioso proyecto, para eso hay que jugarlo y dejar que el juego hable por sí solo.

Así pues, nuestra aventura comienza en un faro, haciendo un estelar guiño al primer BioShock, el cual era el acceso de la inundada Rapture. Allí es donde nos meteremos en la piel de Booker DeWitt, un antiguo miembro de la Agencia Nacional de Detectives Pinkerton, el cual no pasa por muy buenos momentos, los cuales les llevarán a no renunciar a una misión que nadie querría, llegar a Columbia y rescatar a una extraña joven que lleva toda su vida cautiva en esta ciudad.

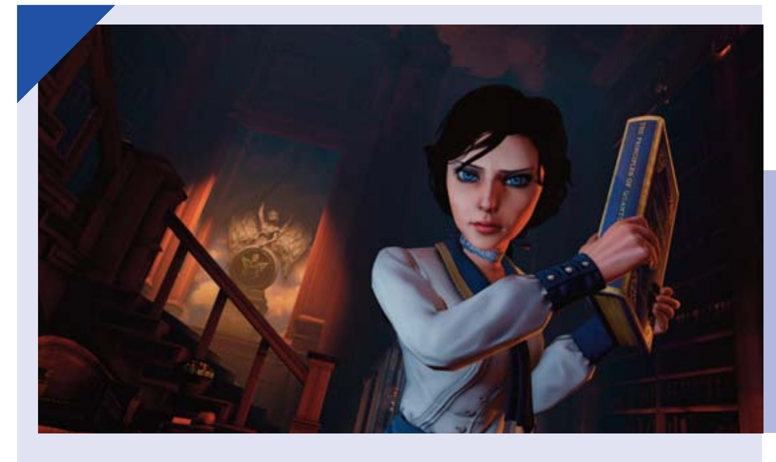
Una ciudad que fue construida por el gobierno estadounidense a finales del siglo XIX como una feria flotante. La finalidad de Columbia era viajar de continente en continente para demostrar al resto del mundo el éxito de la nación más desarrollada de la época.

Dicho símbolo del pueblo y los ideales americanos esconde en su interior una enorme cantidad de armamento secreto, vamos que esta urbe es también una auténtica máquina de guerra, No obstante, la lucha por el poder de la misma y los conflictos políticos entre los bandos de los «Vox Populi» y «Los Fundadores» causaron la separación de Columbia de los Estados Unidos.

Los primeros minutos del juego están encaminados a ponernos en la situación socio-política en la que nos encontramos, así como las costumbres de los ciudadanos de esta majestuosa localidad. Siguiendo el recorrido por la ciudad se pueden contemplar los festejos, fuegos artificiales, desfiles aéreos con carrozas, atracciones, bandas de música,







Elizabeth será una de las piezas clave para que nuestra andadura termine con éxito. Una compañera que dará mucho que hablar

proyecciones de películas, comercios vestidos con sus mejores galas y el bullicio de los habitantes disfrutando de las atracciones de su feria. Todo ello complementando un nivel de detalle que roza lo enfermizo. Y es que se nota, y mucho, que Ken Levine está detrás de todo ello. Lo cierto es que puedes pasar varias veces por un sitio, y siempre te encontrarás un nuevo detalle que no habías visto anteriormente. Algo que dice mucho sobre el mimo que se le ha puesto al juego y que los jugadores agradecerán.

Pero como hemos dicho anteriormente, Columbia no es un camino de rosas, y de esto se dará cuenta nuestro protagonista. Ya que en ese paseo por la bella ciudad, tendremos que tomar una decisión, dar muerte a unos inmigrantes "impuros", que por cuestiones de moral, nuestro protagonista rechazará.

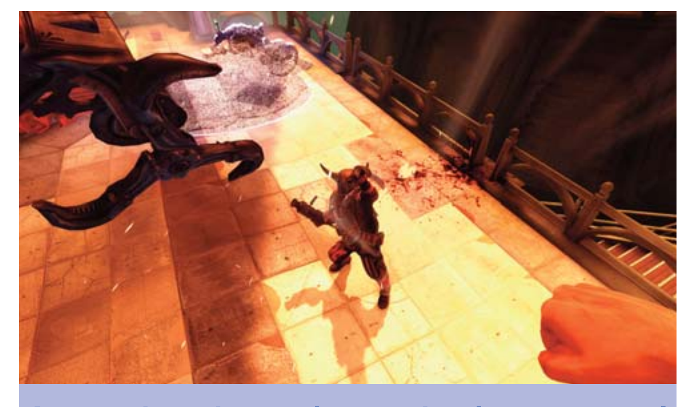
Con esta decisión, toda Columbia se volverá en nuestra contra, lo que nos convertirá en un proscrito. Lo que causará que seamos perseguidos por las autoridades y servirá para que nos familiaricemos con un arma-artilugio que será esencial para movernos libremente por la inmensa metrópoli flotante que es Columbia, el Sky Hook.

Y es que este aparato servirá tanto para destrozar, literalmente, a nuestros enemigos en el cuerpo a cuerpo, como para engancharnos y desplazarnos por los raíles del gigantesco Sky-Line que recorren y conexionan los distintos distritos que conforman la ciudad. Desplazarnos por ellos será la forma más rápida de desplazamiento, así como la más espectacular, algo que es digno de ver.

Tampoco podrían faltar las armas de fuego, recordemos que nos encontramos ante un FPS, las cuales estarán bien representadas y serán variadas.

La dinámica de los tiroteos es diferente a los del primer BioShock, ahora son más frenéticos, alocados, abiertos y masivos. Los amplios espacios al aire libre, la verticalidad de Columbia y las largas distancias dan como resultado un cambio a la jugabilidad a la que nos tenían acostumbrados.

Como no podía faltar en la saga, Booker también contará



A parte de poder usarlo para desplazarnos por el amplio Sky-Line, el Sky Hook será un poderoso arma en el cuerpo a cuerpo

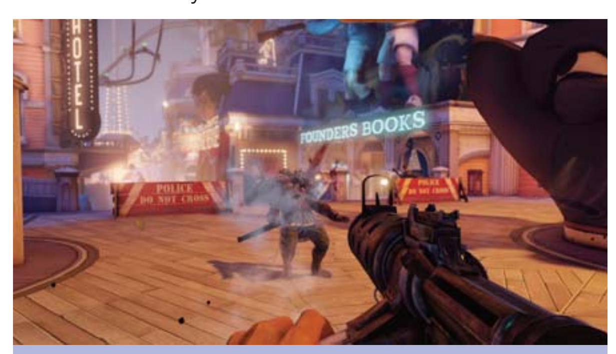
con sus propias habilidades gracias a los Vigores y los Nostrums, el equivalente a los tónicos y los plásmidos de las anteriores entregas. Sin embargo a diferencia de los plásmidos, los vigores no pueden ser usados constantemente ya que disponen de un número de cargas y debemos elegir cuál de ellos queremos llevar equipado. Algo que dota al juego de un mayor concepto estratégico a la hora de combatir. Algunos de estos vigores son realmente espectaculares y, como no podría ser de otra manera, nos servirán de gran ayuda para deshacernos de nuestros enemigos.

Como buen BioShock, Infinite tendrá numerosos, variados y peligrosos enemigos, aunque el código que probamos era algo antiguo y faltaban cosas por pulir, como la IA, en ocasiones será un auténtico reto salir airosos de muchos combates. Más aún si tenemos en cuenta, que en la versión final se pulirán algunos fallos de IA que tenían.

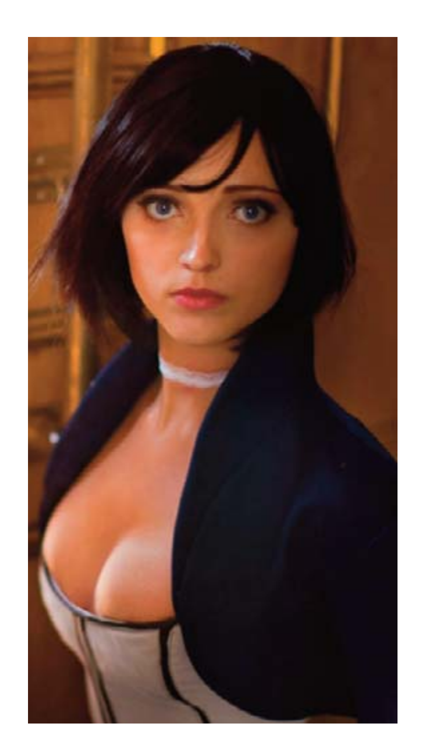
Un elemento ya icónico es el particular Big Daddy, que en esta ocasión recibe el nombre de Songbird, un enorme pájaro metálico cuya misión es la de mantener prisionera a Elizabeth, por lo que nos perseguirá constantemente mientras ella vaya de nuestro lado.

Por otro lado, tenemos que decir que esta entrega, puede ser, si queremos ir al grano, algo muy lineal o, si queremos disfrutar de todos los detalles e investigar con detenimiento la ciudad, podemos tirarnos horas y horas explorando. Es un juego que promete una buena duración, ya que tardamos unas 3 horas en completar los 2 primeros niveles del mismo. Algo que se podría haber extendido hasta duplicar dicho tiempo, si nos hubiéramos dedicado a explorar cada parte del escenario que nos encontrábamos, algo a lo que la dirección artística del mismo invita.

Por lo que pudimos ver, Infinite promete bastante. El cambio de aires, con espacios mucho más abiertos le sientan realmente bien.



Como buen FPS, Infinite desborda acción frenética durante todo el juego, y no es para menos, ¡Columbia está contra nosotros!



Valoración:

Hablar de Irrational Games, es hablar de un estudio cuyo trabajo es sinónimo de calidad. Por lo que Infinite se postula como uno de los indispensables de esta generación.

Con un desarrollo de cinco años a su espalda, Kevin Levine, nos pondrá ante nosotros un mundo plagado de detalles, ambientación brutal y un espectacular apartado visual que cuesta describir. Es mucho mejor acomodarse, poner el juego y dejar que hable por sí solo.

Todo esto unido a un buen apartado jugable, hace que nos hayamos quedado con muchas ganas de más.

Por suerte lo tendremos entre nosotros el 26 de marzo.

Jorge Serrano



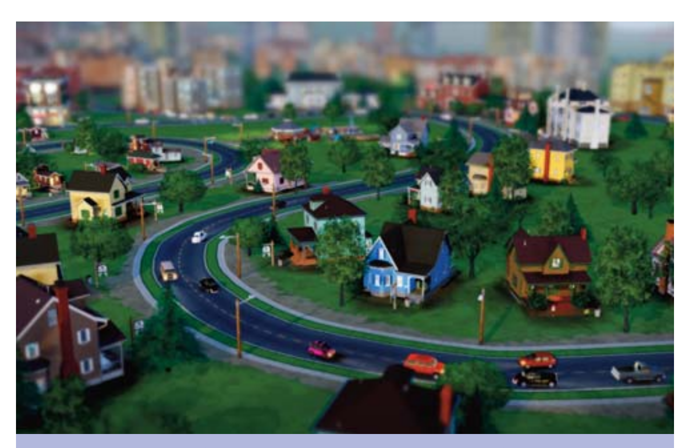
SimCity

¿Vuelta a los orígenes?

El 8 de Marzo será el regreso de esta longeva saga de PC. Tras unos años dando tumbos han decidido volver al concepto inicial renovándolo y haciéndolo más simple en interfaz. Y esta vuelta viene con polémica incluida.

Corrían los años ochenta cuando Will Wright se sacó de la manga el embrión de la saga SimCity, de nombre homónimo. Por aquel entonces tuvo que sudar para que se lo publicaran ya que un juego en el que tú te marcas los objetivos y en el que tú mismo juzgas si has "ganado" o "perdido" según los resultados no se estilaba demasiado.

Contra todo pronóstico, ese embrión fue un éxito rotundo y no tardaron en lanzar nuevas versiones del concepto. SimCity 2000, SimCity 3000 y SimCity 4 son las secuelas "naturales" por así decirlo. También existen ports a otras plataformas distin-



El apartado técnico es uno de los más mejorados con respecto a anteriores entregas, y eso queda patente en las imágenes del artículo

tas del PC y algún intento desafortunado de dar una vuelta de tuerca al simulador como es el caso de SimCity Societies, juego que cosechó más críticas que halagos debido a una jugabilidad mucho más centrada en los detalles pequeños de diseño y no tanto en una gestión global de la ciudad, más ajustada a la realidad.

Que esta nueva entrega se llame de nuevo SimCity no es algo casual, es una declaración de intenciones. Dejar atrás esas ideas del Societies que no acabaron de funcionar y volver a los orígenes con todo lo que convirtió en un éxito a la saga pero con el despliegue técnico que permiten los PCs de hoy en día y múltiples mejoras para hacer la simulación más completa y accesible al gran público.

La primera gran novedad con respecto a SimCity es el sistema de provincias, que nos permitirá controlar a varias ciudades interconectadas para poder especializarlas y que se beneficie todo el conjunto. La opción de interactuar con ciudades vecinas ya existía en versiones anteriores de la saga pero se ha profundizado mucho más en la cuestión de forma que se



Existen varios modelos de ciudad. Ciudad industrial (arriba), Ciudad universitaria (izquierda)

pueda hacer una gestión real de la provincia entera. En este sentido, en su modo online deberemos colaborar con alcaldes vecinos, cerrar tratos con ellos de forma que ambas ciudades se beneficien.

Si bien esto podría ser una función opcional, desde EA han optado por hacer imprescindible una conexión a Internet vía Origin para poder disfrutar del juego de forma que sin esa conexión el videojuego no arrancará. Evidentemente esto ha generado críticas y aunque se ha intentado justificar con las ventajas que esta conexión supone (como sincronización de partidas guardadas o interacción con otros jugadores), bien podrían haberlo dejado como opción y no imponérselo a los usuarios.

Otra novedad importante es una interfaz completamente renovada. Los que recuerden SimCity 4 sabrán que su interfaz se solía centrar en tablas y datos algunas veces un tanto engorrosos. En SimCity han tratado de simplificar esta interfaz sin perder opciones y en vez de una tabla optan, por ejemplo, en colorear la ciudad en tonalidades de verde a rojo según la seguridad, la felicidad de los sims, etcétera.

Además, se incorpora un nuevo modo llamado "Empezando de nuevo" que es un tutorial en el que nos van desgranando poco a poco las innumerables variables de simulación y nos van dando el control cada vez de más aspectos de la urbe de manera que en unas horas estaremos controlando toda la ciudad sin darnos cuenta. Esto hace que tanto los fans de la saga como los usuarios que no hayan jugado a un SimCity en su vida puedan disfrutar y aprender a controlar su ciudad sin demasiados quebraderos de cabeza y sin el típico "mareo" inicial de los simuladores al encontrarse al principio con demasiadas variables que atender.

Las protestas ciudadanas serán frecuentes si no satisfacemos las necesidades de los sims



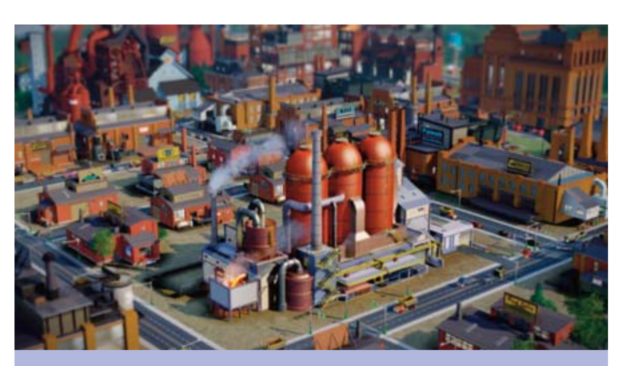
A los clásicos consejeros que nos van informando del estado de la ciudad en diferentes áreas (economía, salud, medio ambiente...) se une el detalle realista, y muy actual, de la insatisfacción ciudadana plasmada gráficamente en manifestantes a las puertas de nuestro ayuntamiento. Aunque no nos echarán ya que somos alcaldes vitalicio de nuestras ciudades, sí podrán quejarse, y mucho.

También estarán presentes los típicos desastres naturales, estando confirmados los huracanes, los terremotos, ataques de ovnis y meteoritos. Estos fenómenos serán muy poco frecuentes pero podrán destruir en segundos buena parte de la ciudad y requerirán actuar rápida y eficazmente.

La libertad que tenemos a la hora de crear ciudades y provincias a nuestro gusto es muy grande. Podemos especializar distintas ciudades de la provincia o crear una ciudad autosuficiente que no necesite a ninguna de las de su alrededor. Nosotros nos marcamos y cumplimos los objetivos, y las posibilidades son enormes.

En los gráficos encontramos un gran salto con respecto al vetusto SimCity 4. El motor GlassBox, creado para la ocasión nos ofrecerá un grandísimo detalle de la ciudad como podéis apreciar en las imágenes. Sin embargo, será posible jugarlo en casi cualquier PC actual debido a una gran adaptabilidad que hará que en los ordenadores más modernos disfrutemos del juego en todo su esplendor sin perder la posibilidad de jugarlo en ordenadores más antiguos con gráficos más discretos.

El aspecto sonoro no será muy importante en este título pero los efectos darán vida a la ciudad.



Los incendios son relativamente frecuentes en las ciudades con lo que más nos vale tener una buena red de parques de bomberos



Las zonas comerciales y de ocio como el estadio de la imagen mantendrán alta la felicidad de los sims de nuestra ciudad

Valoración:

Hace tiempo que los fans de la saga esperamos un sucesor digno del SimCity 4. Después de un Societies que resultó aburrido y que ni siquiera era del mismo género que los demás SimCity, es muy posible que esta entrega cumpla con las expectativas de los fans y atraiga a nuevos jugadores que nunca hayan probado la saga.

La simplificación de la interfaz, sin perjuicio de la diversidad de opciones es muy interesante en ese sentido.

En definitiva, un intento de vuelta a los orígenes pero sin tropezar de nuevo con las mismas piedras y con importantes novedades jugables que intentarán hacer al título más accesible y divertido.

octavio morante



Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo

Vuelven las plataformas

No estaba muerto, estaba de... Sly Cooper solo estaba esperando una ocasión idonea para volver a nuestras consolas, y la fiebre por las reediciones HD se lo ha puesto en bandeja



Inconcebible el hecho de que en estos tiempos de escasez creativa por parte de la industria, no se aprovechen mejor algunas franquicias y personajes que lograron un cierto éxito en el pasado. Es el caso de Sly Cooper, una saga exclusiva de Playstation 2, en la que de la mano de Sucker Punch (inFamous) se mezclaban de un modo muy divertido plataformas y sigilo. No fue nunca un top en ventas, pero logró una buena legión de fieles, que con el cambio generacional vieron como su mapache ladrón favorito no terminaba de encontrar un hueco en el catálogo de PS3.

Como ocurrió con Naughty Dog y sus Ratchet & Clank, Sony encargó otro tipo de trabajos a Sucker Punch Productions, pero en este caso no encontró un estudio sustituto que se hiciese cargo de Sly Cooper. Hasta ahora. Sanzaru Games fueron los encargados de la remasterización de los tres juegos originales de la saga en HD. Y Sony debió quedar contenta con el resultado, ya que les encargó la continuación de la franquicia para PS3 y Playstation Vita.

En Ladrones en el Tiempo Sly necesitará reunir a su banda para recuperar el Latroius Mapáchivus, un libro sobre la fami-



Sly Cooper tendrá Cross-Buy, lo compras para PS3 y te lo llevas gratis para Playstation Vita.

lia Cooper y sus habilidades y dotes como ladrones que ha desaparecido, y con él la historia de un clan de ladrones con honor. Para ello contará con la inestimable ayuda de algunos personajes ya conocidos como Bentley, Murray o Carmelita Fox. También jugaremos con los antepasados de Sly, a los que llegaremos gracias a una máquina del tiempo inventada por Bentley. Cada uno de los protagonistas tiene unas habilidades y características especiales, que harán que afronte las misiones de un modo totalmente diferente al resto.

Resulta novedoso en la saga que los personajes, fundamentalmente Sly, aprenderán nuevas habilidades a lo largo del desarrollo de la trama del juego y pueden hacer uso de trajes e items que les confieren capacidades especiales. El objetivo de estas novedades jugables es ofrecer una mayor variedad de situaciones y de cómo podamos resolverlas. Por lo demás Sly: Ladrones en el Tiempo seguirá los patrones y mecánicas jugables que son característicos de la franquicia. Y parece ser que también su exigente dificultad. Algo de agradecer en estos tiempos en que todo se simplifica y facilita.

Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo ha sido creado con un nuevo motor gráfico desarrollado por Sanzaru Games, con el que convencieron a Sony de que eran los adecuados para continuar las aventuras de Sly

Como se agradece que determinadas compañías apuesten por géneros que no son “el de moda”. Ladrones en el Tiempo nos devuelve a las plataformas puras, los saltos imposibles, la habilidad extrema y la tensión de si alcanzarás o no el siguiente punto. Esta jugabilidad se complementa con fases de sigilo, zonas en las que debamos resolver puzles y algunas otras en las que el enfrentamiento con los enemigos será inevitable, pero siempre manteniendo las plataformas como mecánica principal e hilo conductor de una historia con buenos muy buenos, malos muy malos, honor y amistad. Algo que siempre ha funcionado y que uno no sabe por qué se ha dejado de lado en la presente generación, o al menos se ha tratado de disfrazar con otro tipo de tramas y valores más actuales.

Peter McConnell vuelve a ser el responsable de la banda sonora, como ya lo fue en Sly 2: Ladrones de Guante Blanco y Sly 3: Honor entre Ladrones

El aspecto gráfico de Ladrones en el Tiempo ha causado un cierto revuelo entre los aficionados a la saga. A algunos nos encanta mientras que otros preferirían un estilo visual más próximo al de la trilogía original. La vuelta de Sly Cooper supone el estreno de un nuevo motor gráfico desarrollado por la propia Sanzaru Games, que mostró los resultados que podían lograr a la propia Sony, y tan espectacular fue el resultado que les encargaron la cuarta aventura del mapache ladrón. Muestra unos gráficos tipo cell-shading muy coloridos y con un

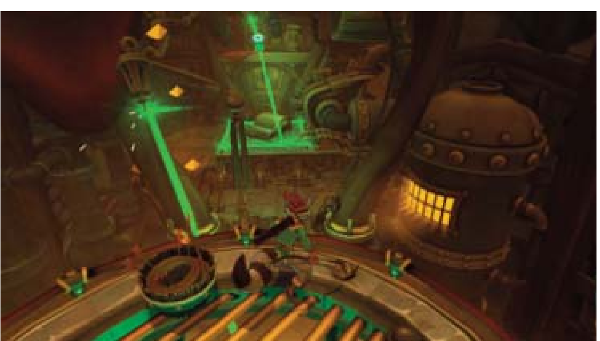
Así se prepara el regreso de un heroe

Han pasado 7 años desde el lanzamiento de Sly 3: Honor entre Ladrones. Sony sabe que eso es una eternidad en el mundo del videojuego, y ha preparado el regreso de Sly Cooper con mucho mimo. Además de la edición HD de las tres aventuras originales de Sucker Punch, el mapache ladrón es uno de los personajes jugables del reciente Playstation All Stars Battle Royale para PS3 y PS Vita. Siete años sabáticos que han finalizado con la imagen de Sly en tres títulos que puedes encontrar ahora mismo en las estanterías de las tiendas.

En el mercado norteamericano está a la venta desde el pasado 5 de febrero. Aquí tendremos que esperar











El particular estilo visual cell-shading de Ladrones en el Tiempo te gusta o no. No hay medias tintas o NS/NC

sistema de iluminación muy exagerado y notorio. Las imágenes estáticas (como las que acompañan al artículo) pueden parecer excesivamente cargadas, e incluso pesadas. Pero al ver en juego en movimiento la sensación es completamente diferente, funciona y da la sensación de que estemos jugando una película de dibujos animados.

El aspecto sonoro siempre ha sido una característica fundamental de los Sly Cooper. La banda sonora corre a cargo de Peter McConnell, que ya participó en Sly 2: Ladrones de Guante Blanco y Sly 3: Honor entre Ladrones, además de en muchas de las grandes aventuras gráficas de LucasArts y los recientes trabajos de Tim Schafer y Double Fine.

Para el doblaje se está tratando de mantener el mismo plantel de actores de doblaje que las entregas anteriores. Lo cual garantizaría un trabajo de muy alta calidad.

Valoración:

El recopilatorio HD de las tres aventuras originales de Sly Cooper está aún muy fresco y la comparación va a ser directa. Más alla del cambio visual que te pueda gustar más o menos, Ladrones en el Tiempo parece ser un digno sucesor de los videojuegos originales, y por tanto parece acertada la decisión de Sony de retomar la saga con un estudio sin demasiada experiencia como Sanzaru Games.

Solo falta que se cumplan las expectativas, la acogida en el mercado americano parece indicar que así es, y que Ladrones en el Tiempo logre calar en un público que ha cambiado mucho en relativamente poco tiempo.

josé barberán

Naruto Shippūden: UNS 3

La Cuarta Guerra Ninja ha llegado

La saga Naruto: Ultimate Ninja cuenta con una nueva historia. La gran batalla ha comenzado: la Cuarta Guerra Ninja. La batalla entre la Alianza Shinobi y Akatsuki es el plato fuerte de este nueva entrega

El carismático ninja creado por Masashi Kishimoto vuelve a Play Station 3 y Xbox 360, cuya salida está prevista para el 8 de marzo en Europa, con una nueva y emocionante aventura que promete ser, si no la que más, una de las mejores de su saga.

Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm 3, la última entrega de la saga Naruto: Ultimate Ninja, cuenta con una historia mucho más larga que la de sus predecesores, así como el mayor número de personajes jugables hasta ahora y una de las tramas más intensas e íntegramente basada en el anime. Con



Más personajes, vestimentas alternativas, una nueva historia y la posibilidad de tomar decisiones. Estas novedades no pasarán desapercibidas





Naruto: de ninja a Super Saiyan

Una de las novedades más comentadas y destacadas en las últimas semanas es la existencia de un atuendo alternativo del protagonista, Naruto Uzumaki, que es ni más ni menos que el traje del más que conocido Son Goku, de Dragon Ball.

Sin duda, este DLC ha llamado la atención tanto de los fans de Naruto como de Dragon Ball, ya que incluso Naruto realizará su poderoso Rasengan de forma similar a la que Goku realizaba su famosa técnica: Kame Hame Ha (u Onda Vital, como muchos conocemos).

estas características podemos pensar que, sin duda, este título será imprescindible para los fans.

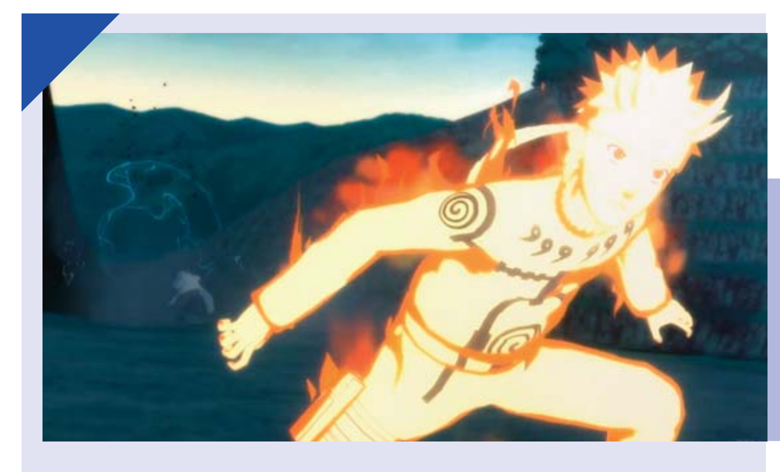
La franquicia no ha abandonado su predilección por el género de lucha ni los gráficos cell-shading, además de contar con un sistema de controles aparentemente similar al de su predecesor: Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm Generations, por lo que no supondrá un cambio demasiado drástico para los fans ya acostumbrados a las anteriores entregas.

Centrándonos en el modo historia, el juego está basado principalmente en la Cuarta Guerra Ninja, contando con las escenas y eventos más épicos vistos hasta ahora en el anime, la aparición de los Jinchūriki o personajes míticos como los antiguos Hokages, sin abandonar a los clásicos como pueden ser Naruto Uzumaki, Gaara, Sasuke Uchiha, Sakura Haruno o Rock Lee, u otros también muy conocidos como Kakashi Hatake, o Tsunade, muchos de ellos con atuendos alternativos para el deleite de los fans.

La trama del juego no se quedará ahí; comenzaremos con un suceso acontecido varios años atrás: la lucha entre Konoha y el Kyubi (o zorro de nueve colas). Nos encontramos frente a un flashback del Kyubi atacando Konoha y, controlando al Tercer Hokage, deberemos derrotar al Kyubi para evitar que destruya la aldea. Para ello, tendremos que ir saltando de edificio en edificio esquivando sus ataques o acercándonos a él y utilizando los jutsus más poderosos que podamos. Pero también contaremos con la ayuda de otros ninjas de Konoha, como son los padres de Shikamaru, Choji e Ino. Estos refuerzos realizarán técnicas especiales de apoyo cuya fuerza dependerá de las acciones interactivas y lo ágiles que seamos con los botones, algo que ya habíamos experimentado de similar manera en anteriores entregas.







La mejora en el modo Despertar nos dará ventaja a la hora de enfrentarnos a nuestros enemigos cuando estemos en apuros

Otro aspecto a destacar es la banda sonora de la batalla, un elemento muy importante si queremos que el jugador se implique de lleno en la escena, y está muy bien logrado en esta primera batalla, ya que consigue transmitir muy bien esa sensación de "batalla legendaria" que quieren hacernos ver. Encontraremos varios niveles como este a lo largo del juego, que se distinguen del resto en que nuestro contrincante será un jefe muy poderoso.

Como ha ocurrido en otras entregas, el jugador podrá elegir entre voces en inglés o en japonés, algo que sin duda aliviará a muchos de los fans que desean escuchar las voces originales de los personajes, contando con los textos y subtítulos completamente en castellano.

Tras vencer al Kyubi, experimentaremos una lucha con un cabio palpable en la jugabilidad, que sugiere estar más acorde a lo que nos encontraremos a lo largo del juego: Minato Namikaze, el Cuarto Hokage contra un joven enmascarado. En este nivel sólo tendremos que movernos por el terreno del combate, en cualquier dirección y realizar nuestros mejores combos para derrotarlo.

Una nueva característica introducida en lo que a jugabilidad respecta es el "Ultimate Decision Mode", que permite al jugador tomar decisiones, cambiando el desenlace de algunas escenas e incluso dando la posibilidad de que la trama se desarrolle de una forma ligeramente distinta a la que se dio en la serie. También nombrar la mejora en el modo Despertar, que no sólo nos permitirá cambiar las tornas en un combate que parece ir en nuestra contra, sino que podremos controlar este estado y machacar a nuestro enemigo con ataques demoledores, y la aparición el ring out en determinados escenarios, que nos permitirá acabar con el combate sacando a nuestro adversario del campo de batalla.

En el apartado gráfico no se aprecian novedades destacables respecto a sus predecesores más cercanos, sigue esa línea marcada en la que mantiene un cuidado modelado 3D basado en el cell-shading (al



Las batallas de los *flashbacks* pondrán los pelos de punta a los fans gracias a la excelente elección de la banda sonora

que siempre han recurrido durante la saga), junto a unas animaciones fluidas y rápidas que es lo más fiel posible al anime.

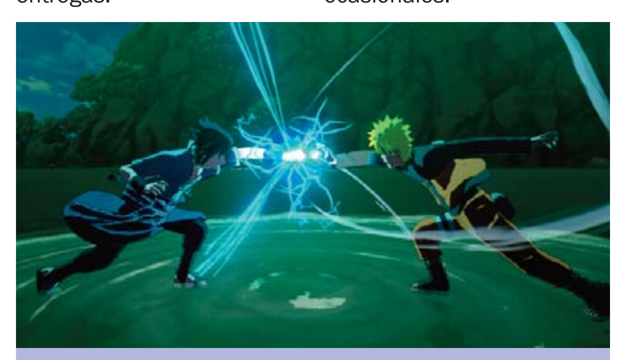
Los escenarios son amplios, bien cuidados y ofrecen muchas posibilidades al jugador para interaccionar con ellos, como pudimos apreciar en la batalla del Tercer Hokage contra el Kyubi de la demo, utilizando los edificios para movernos o determinados objetos para protegernos de los ataques. La mayor interacción del personaje con el escenario proporciona a los jugadores nuevas formas de derrotar a su contricante, así como una concepción más realista del paisaje en el que se desarrolla la acción.

A pesar de contar con ligeras mejoras gráficas, Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm 3 consigue su objetivo: hacer que sintamos que estamos "jugando" dentro del mismísimo anime, gracias a la perfeccionada técnica del cell-shading que han conseguido a lo largo de los años con sus anteriores entregas.

Estos gráficos que resultan tan agradables y familiares a ojos de los fans, unidos a una historia mucho más desarrollada, larga y cuidada que su predecesor, geras mejoras gráficas, Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm Generations, hace que quede más que logrado el objetivo de realizar un videojuego lo más fiel al anime posible.

Sin duda, con todas estas mejoras tanto a nivel de gráficos, jugabilidad, historia y aparente duración, podríamos decir que Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm 3 ha superado a sus anteriores entregas y podría incluso recuperar el interés de los fans que hayan dejado la saga abandonada.

Aún queda esperar al lanzamiento del juego para comprobar si esta historia es tan larga y épica como como CyberConnect2 y Namco Bandai prometen, pero si hay algo de lo que podemos estar seguros es que este título no pasará indiferente a los fans y podría llamar la atención de jugadores más ocasionales.



El cuidado modelado de los personajes mediante el *cell-shading* y los escenarios tan bien detallados se mantienen fieles al anime



Valoración:

Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm 3 supone una mejora respecto a su antecesor, Generations, gracias a una historia mucho más interesante y relevante. Además, los más de 70 personajes que podremos obtener y la posibilidad de elegir a qué bando apoyar en la Cuarta Guerra Ninja, así como la opción de cambiar el transcurso de la historia con nuestras decisiones son conceptos muy atractivos.

Eso, unido a la cuidada estética y bien elegida banda sonora, lo convierten en un juego que muchos podríamos arriesgarnos a comprar y probar. La espera es cada vez más corta y algo es seguro: los fans lo disfrutarán como niños.

alba sacristán

Monster Hunter 3 Ultimate

Caza de monstruos a doble pantalla

El próximo mes llegará a Europa el remake del Monster Hunter Tri, y lo hará por partida doble. Tendremos versión tanto para la sobremesa como para la portátil de Nintendo. Las novedades de contenido son muy notables

Hace casi 3 años Nintendo dio la sorpresa consiguiendo la exclusividad del Monster Hunter Tri para su consola de sobremesa. En un principio estaba programado para PS3 pero un cambio de planes en Capcom lo trasladó al catálogo de la Wii. La popularidad de la saga en Japón es altísima con lo que este movimiento propició nuevas ventas de consolas y jugosos beneficios a Nintendo y Capcom.

De nuevo, ambas empresas han decidido repetir la jugada por partida doble, lanzando una revisión de esa tercera entrega de la saga tanto para Wii U



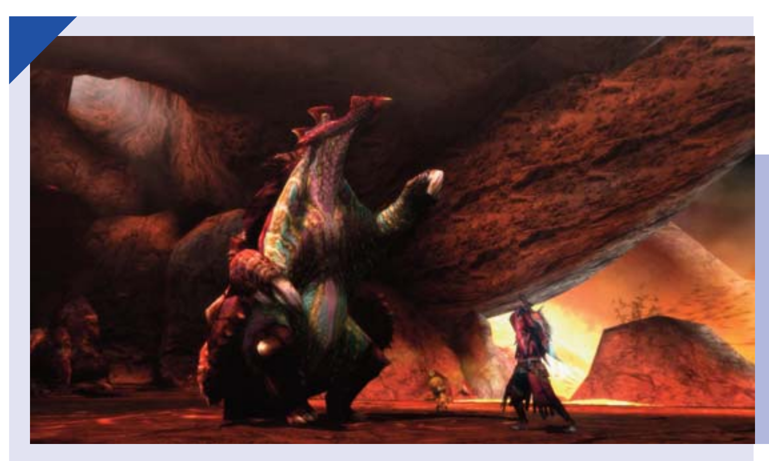
Se han añadido bastantes armas, escenarios y misiones nuevas dotando a esta revisión de una gran cantidad de nuevo material

como para 3DS. Una revisión que no solo será a nivel gráfico, aprovechando las nuevas prestaciones técnicas de la sucesora de Wii, sino que también vendrá con bastante contenido añadido.

Esta no es el primer remake que Capcom ha lanzado de Monster Hunter Tri. Antes del que hoy nos ocupa lanzaron otro para PSP que nunca llegó a salir de Japón. Por ello los usuarios europeos notaremos aún más cambios ya que al contenido nuevo de esa versión se suma el de ésta.

Nos pondremos de nuevo en la piel de ese nuevo cazador novato que llega a la aldea de Moga y que será de gran ayuda al poblado. Deberemos cumplir distintas misiones del Gremio de Cazadores tales como recolectar algún mineral, insecto u objeto concreto, matar un número determinado de monstruos pequeños o capturar o matar a los temibles monstruos grandes.

Hay distintas categorías de misiones clasificadas por estrellas y para pasar a un nivel superior deberemos superar la mayor parte de las anteriores. En esta nueva versión se ha in-



Además de todos los monstruos que ya conocemos se han incorporado algunos inéditos a este título

corporado un nivel de misiones superior.

A nuestra disposición tendremos una gran diversidad de armaduras y armas distintas. Cada cambio en el equipo se refleja en el aspecto del personaje. Existen diversos tipos de armas tales como lanzas, ballestas, hachas, espadas... Cada cazador elegirá la que mejor se adapte a su estilo o al monstruo a batir.

Por otra parte, encontraremos bastantes misiones nuevas además de nuevos monstruos, tanto algunos de la versión de PSP como otros inéditos. En cuanto al inventario, además del enorme arsenal del que ya disponíamos en Wii tendremos varios objetos y armas añadidos como es el caso de la Lanza Pistola. Por otro lado, hay algunos escenarios añadidos como las Montañas y el Puerto de Tanzia. Además la versión europea vendrá con la Moga (la zona junto a la aldea donde podemos cazar libremente) ampliada.

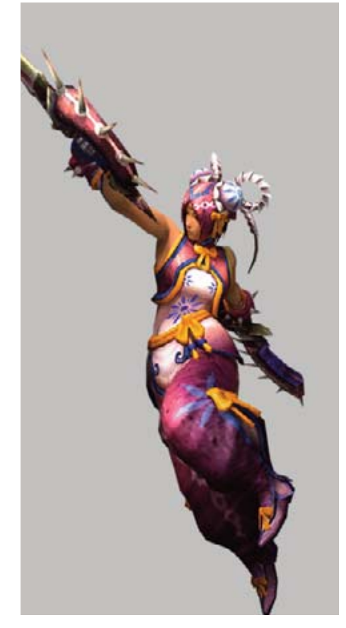
A nivel de control se hace necesaria una revisión debido a las nuevas características tanto de Wii U como de 3DS. En la primera se podrá hacer uso tanto del Pro Controller como del Wii U Gamepad y en la segunda se podrá usar el Circle Pad Pro, de manera opcional.

Las pantallas extra presentes en ambas consolas servirá para mostrar el mapa, algunos datos interesantes, acceso directo a menús e incluso para realizar alguna acción como encarar a los monstruos. A diferencia de la versión original será posible fijar el blanco con la cámara.

En cuanto al multijugador, en ambas consolas será posible aunque con diferentes posibilidades. En Wii U será posible jugar con hasta 4 jugadores online mientras que en 3DS solo será posible el multijugador local.

En cambio sí será posible el multijugador local entre jugadores con Wii U y 3DS. De hecho

En Wii U podremos elegir entre el Pro Controller o el Gamepad para controlar al personaje



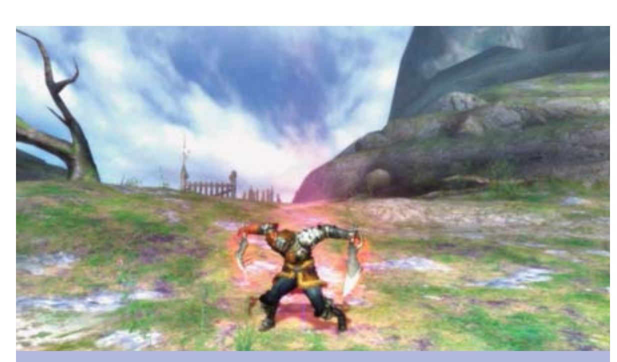
ambas versiones son idénticas, salvo las lógicas diferencias gráficas. Incluso existirá la posibilidad de pasar la partida guardada de una consola a otra.

En cuanto a los gráficos, Capcom ha dado un lavado de cara a los escenarios y monstruos. Si bien es cierto que no aprovecha las posibilidades del hardware de Wii U, la alta definición 1080p le sienta muy bien al resultado final. Al fin y al cabo estamos hablando de tan solo una revisión, con bastante contenido añadido pero utilizando de base esa versión anterior.

Tampoco hay una diferencia abismal entre los gráficos del juego en Wii U y 3DS, aunque la mayor resolución de Wii U hace que luzca mejor. Por su parte, en 3DS se ha incluido un efecto 3D bastante pronunciado.

En conclusión, un juego excelente de partida al que se le une mucho más contenido y un lavado de cara gráfico. Los que ya jugamos en su momento al Monster Hunter Tri en Wii podríamos preguntarnos si merece la pena volver a jugarlo en Wii U/ 3DS. Los añadidos, como hemos enumerado, son muchos. No es un simple port de Wii con un reescalado a HD, hay un importante trabajo detrás de perfeccionamiento y adición de contenido. Aún con esto, una buena parte de lo que jugaremos será igual a lo que ya vimos en la anterior edición.

Dejo a juicio de cada uno si el desembolso valdría o no la pena pero lo más probable es que estemos ante el Monster Hunter más completo de toda la saga así que quiénes no la hayáis catado y dispongáis de una de las dos plataformas quizás esta es una buena oportunidad de hacerlo.



El control con stick extra en la Nintendo 3DS será opcional pero supone mayor comodidad la hora de manejar la cámara



Las diferencias gráficas entre las versiones de 3DS y Wii U no son abismales aunque la resolución HD de ésta última luce mejor

Valoración:

Monster Hunter se ha consolidado como una saga muy importante. En Japón mueve masas y es capaz de vender miles y miles de consolas. En Occidente nunca ha habido el mismo interés, y ni siquiera nos han llegado todos los juegos de la misma, pero esto podría empezar a cambiar con lanzamientos como éstos.

Esta revisión parte del Monster Hunter más completo hasta la fecha y le añade más contenido y mejor calidad gráfica. En este sentido es una apuesta segura, ya sabemos a qué atenernos al comprar el videojuego.

No obstante, la decisión de no incorporar juego online a la versión de 3DS no es demasiado acertada.

octavio morante

Lightning Returns FFXIII

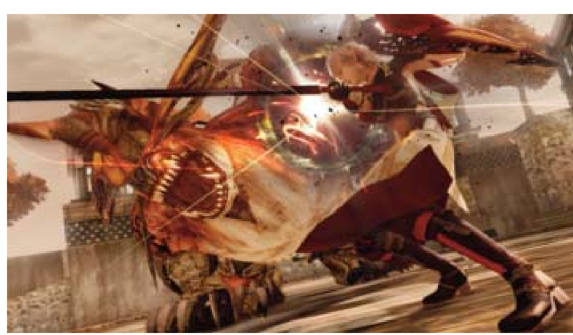
¿El FFXIII que quieren los jugadores?

Square Enix vuelve a insistir con el universo de Final Fantasy XIII. Tras un primer título decepcionante y una secuela que lo mejoraba en algunos aspectos, llega el final de la trilogía FFXIII ¿Irá la vencida a la tercera?



Definitivamente, la generación que da sus últimos coletazos (al menos eso esperan tanto Sony como Microsoft) no ha sido la de Final Fantasy ni en general la de los JRPG de Square Enix. La compañía que dominó con autoridad el género en las anteriores generaciones no ha dado con la tecla en esta ocasión, y sus lanzamientos han quedado muy lejos de la excelencia lograda hace ya unos años.

Aseguran haber distribuido más de nueve millones de copias entre Final Fantasy XIII y XIII-2, pero el sentimiento del jugador es que tanto uno como otro (más el primero que el segundo) no llegaron a ofrecer nunca lo que los títulos clásicos de la franquicia nos hicieron vivir. Historia y trama, un universo rico y abierto, grandes personajes, intensidad y epicidad quedaron por el camino, y a cambio obtuvimos unos gráficos espectaculares, tutoriales de varias horas de duración y un guión excesivamente conducido y guiado que no llegaba nunca a hacernos sentir dentro de un RPG, en el que nuestras acciones y decisiones resultasen decisivas en el desarrollo y final del juego. Pues aquí está Lightning Returns para quitarnos ese mal regusto y devolver a la saga ban-



Lightning Returns introduce el concepto de “world driven”, en el que las acciones del jugador tendrán repercusiones sobre el mundo

dera del JRPG a la posición que nunca debió abandonar. Esa es la idea del equipo de desarrollo de Square Enix encabezado por Motomu Toriyama y Yoshinori Kitase y lo que se nos está vendiendo, el Final Fantasy XIII que pedían los jugadores.

Sin entrar en “spoilers”, estaba meridianamente claro que tras el final de XIII-2 la historia no quedaba ahí, pero tampoco parecía que fuese a derivar hacia lo que nos propone Lightning Returns. Nos lleva a un nuevo mundo (como ya hacía XIII-2) de nombre Novus Partus, 500 años después de lo acontecido en el último juego de la saga. La protagonista vuelve a ser la ¿carismática? Lightning, que despierta de un largo sueño 13 días antes del fin del mundo. Tendremos ese tiempo más el que logremos recuperar con las habilidades del personaje para encontrar cual es la causa del próximo fin de Novus Partus y acabar con la amenaza. Pero no estará sola, a lo largo de nuestra nueva aventura encontraremos a algunos de los personajes de los títulos anteriores como Hope y Noel, lo cual nos permitirá conocer que fue de ellos y dar así por finalizada también su aventura.

Square-Enix habla de un concepto “world driven”, en el que nuestras acciones tendrán repercusiones sobre el mundo en el que nos movemos, aunque este tiene autonomía propia y nos tendremos que ajustar a

A la espera de que Square-Enix decida que hacer con Final Fantasy Versus XIII, Lightning Returns es el tercer juego en el universo FFXIII

sus reglas y horarios, ya que determinados eventos solo ocurrirán en un cierto momento del día o determinados personajes cambian su ubicación a lo largo del día, que tendrá un ciclo día-noche fundamental en el devenir de la aventura.

El tiempo pasa a formar parte de la jugabilidad de Lightning Returns. Solo disponemos de 13 días para salvar el mundo, más el tiempo que podamos "recuperar"

El tiempo será por tanto un elemento fundamental del juego, hasta el punto de que si acaban los 13 días y no hemos alcanzado el final del mismo, el mundo desaparece y nuestra partida termina; aunque esto es algo que Square-Enix se ha encargado de matizar asegurando que no es lo normal y que e juego está pensado para que podamos terminarlo sin problemas.

Junto a la novedad de la inclusión del tiempo como factor jugable, la principal novedad de Lightning Returns será un acercamiento claro y decidido hacia el Action-RPG, Square-Enix lleva un tiempo probando con distintos sistemas de combate que actualicen las mecánicas clásicas del JRPG por turnos, pero nunca antes había apostado tan claramente por un sistema de acción en el combate como en este FFXIII-3, al menos en su saga principal.

Manejaremos únicamente a Lightning, que dispondrá de una gran variedad de ataques que realizaremos en tiempo real una vez se nos haya recargado la barra de ataque. Además tendremos a nuestra disposición otro buen número de trajes que nos proporcionan diver-

Final Fantasy, una franquicia histórica

Hironobu Sakaguchi creó Final Fantasy allá por 1987 con la esperanza de salvar Square Soft. No solo lo consiguió, sino que logró crear una saga que ha sido bandera de su compañía y el JRPG a lo largo del tiempo.

En una época en la que el rol japonés no vive sus mejores momentos, Final Fantasy ha caído también en un proceso en el que debe encontrar su nueva identidad, ajustar sus mecánicas y lograr remontar el vuelo para volver a ser lo que fue. El camino iniciado hacia el Dungeon Crawler no ha acabado de cuajar en occidente.

Lightning Returns nos lleva a un nuevo mundo de nombre Novus Partus, 500 años después del final de XIII-2











La arquitectura de los escenarios en los que se desarrolla la historia está basada en la de algunas ciudades europeas

sas características de ataque y defensa en combate, y que podremos intercambiar incluso durante el mismo, aportando de este modo la componente estratégica que siempre ha tenido el sistema de lucha en cualquier Final Fantasy.

Técnica y gráficamente ya sabemos los que el motor Crystal Tools puede ofrecer. En esta ocasión la trama del juego se desarrolla en cuatro islas conectadas por un sistema de trenes, dos se caracterizan por espacios abiertos y las otras dos tienen como parte principal dos grandes ciudades, de esas que tanto se echaron de menos en la primera entrega. Llama la atención la arquitectura de la ciudad que se ha mostrado hasta la fecha, Luxerion, con un estilo muy particular, que recuerda por momentos a determinadas ciudades centroeuropeas y aportan una gran personalidad a un juego que tiene mucho por demostrar.

Valoración:

No es fácil confiar en Square-Enix tras un patinazo grave como FFXIII y un buen intento, que no fue mucho más allá, como su secuela.

Nos pueden vender y puede llegar a parecer que Lightning Returns si es el Final Fantasy que los jugadores de la saga y el JRPG esperaban, pero aún nos tendrán que convencer de que eso es cierto, que de verdad encontraremos lo que buscamos sin éxito en FFXIII y FFXIII-2, y que los cambios introducidos aportan la frescura y diversión que la franquicia precisa.

Ojalá lo logren y tengamos ante nosotros el renacer de una de las sagas más grandes del mundo del videojuego.

josé barberán


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Relmente estas preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com
"Y si alguna vez hemos ofendido a alguien... ¡Qué se joda!"



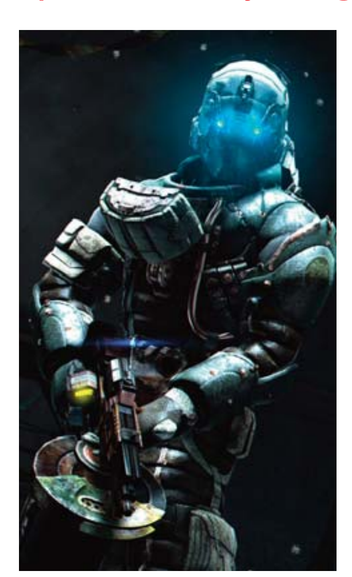


desarrolla: visceral games · **distribuye:** ea · **género:** acción/survival · **texto/voces:** cast · **pvp:** 64,95€ · **edad:** +18

Dead Space 3

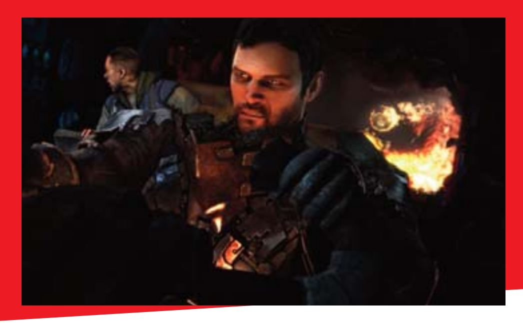
La agonía espacial, esta vez en compañía

Tras cuatro años desde la pesadilla sufrida en el USG Ishimura y dos desde que escapásemos de aquel tornado de piedras y metal en el planeta Titán, volvemos a ponernos en el traje del ingeniero Isaac Clarke



Ha llovido mucho desde que aterrizó en nuestras vidas aquel primer Dead Space. Un juego que aprovechó los elementos creados por míticas sagas como Resident Evil y Silent Hill, para generar una nueva fórmula que diese un ansiado giro de tuerca a un género que parecía estar tocando fondo. ¡Y vaya si lo consiguió! Por primera vez desde hacía tiempo, el llamado terror psicológico cobraba forma unificando el gore más inmundo con silenciosos pasillos que te hacían temer lo peor. Esa interesante y novedosa mezcla de elementos, consiguió crear una opresiva atmósfera en la que el jugador se veía completamente aislado e indefenso ante cualquier situación que pudiese acontecerle. Y gracias a ello, una angustiosa sensación que a día de hoy muy pocos títulos han conseguido transmitir de una forma tan intensa y personal.

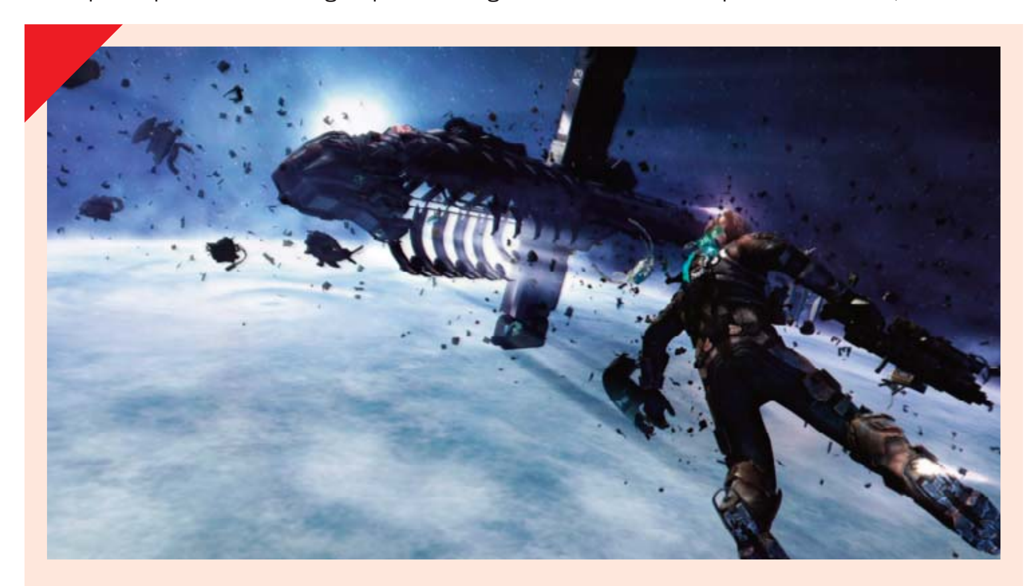
Dead Space 3 es el primer título de la franquicia que apuesta por el cooperativo. Pierde el factor de miedo psicológico, pero gana en variedad





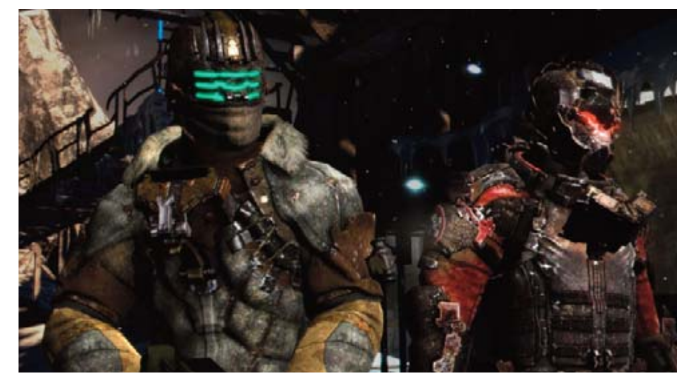
Tras las circunstancias vividas en las dos primeras entregas, nos ponemos de nuevo en los zapatos de Isaac para combatir una vez más a la poderosa Efigie. Un enorme monolito con forma helicoidal y de origen extraterrestre, que desde su descubrimiento ha sido origen de múltiples estudios y de la creación de un nuevo culto, la Unitología. Aunque el poder de aquella demoniaca piedra no termina ahí. Y es que los símbolos grabados que posee a su alrededor, tienen la capacidad de transmitir ondas que abarcan un amplio espectro electromagnético capaz de interferir con las propias ondas cerebrales humanas. Por eso las constantes visiones y delirios que sufría nuestro protagonista desde que tomó contacto con ella por primera vez.

Uno de los aspectos que más escandalizó cuando se hicieron públicos los primeros videos de Dead Space 3, fue sin duda alguna las imágenes del mundo que visitaremos durante gran parte de la campaña, el planeta Tau Volantis. Aunque es bien cierto que sólo nos ocupará un tramo de la campaña y que esta seguirá manteniendo los claustrofóbicos pasillos, oscuras estancias y laberínticos caminos que hicieron famosa a la saga. Además, el cambio de ambientes sienta estupendamente bien para la triple encrucijada de proporciones épicas en la que tomarán parte por un lado las clásicas y nuevas mutaciones de los temidos necromorfos, soldados humanos que saldrán a nuestro paso rifle en mano para intentar frenarnos en nuestro cometido, y por supuesto, Isaac y su nuevo compañero, el sargento John Carver, que protagoniza una de las principales novedades, la inclusión

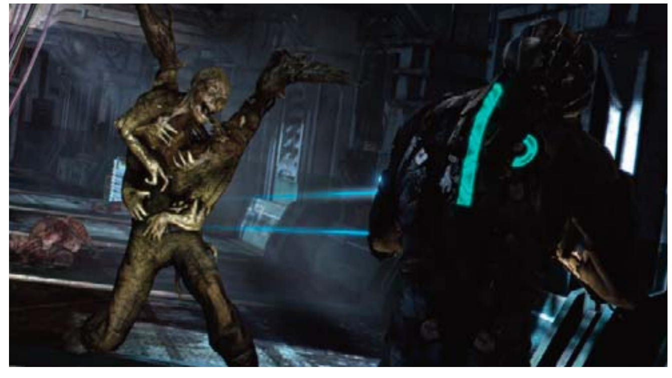


Isaac Clarke es un hombre al que la mala suerte le seguirá hasta la tumba. Las desgracias vividas en los dos anteriores capítulos se maginfican en Dead Space 3









del cooperativo.

La incorporación de un segundo jugador, así como la batalla a una mayor escala, dará pie a todo tipo de nuevas situaciones que hará que de esta, la campaña más variada y cinematográfica de las tres. Y es que los chicos de Visceral Games no han escatimado en recursos que hagan lucir espectacular al juego en todos sus aspectos. Nada ha sido dejado al azar, tomándose muy en serio el cierre de esta trilogía que una vez más intentará no darnos ni un solo segundo de respiro. Por lo que nos toparemos con un importante cambio que no afecta tan negativamente como parecía a primera instancia, aunque sí que perjudican otras variaciones de las que hablaremos más adelante.

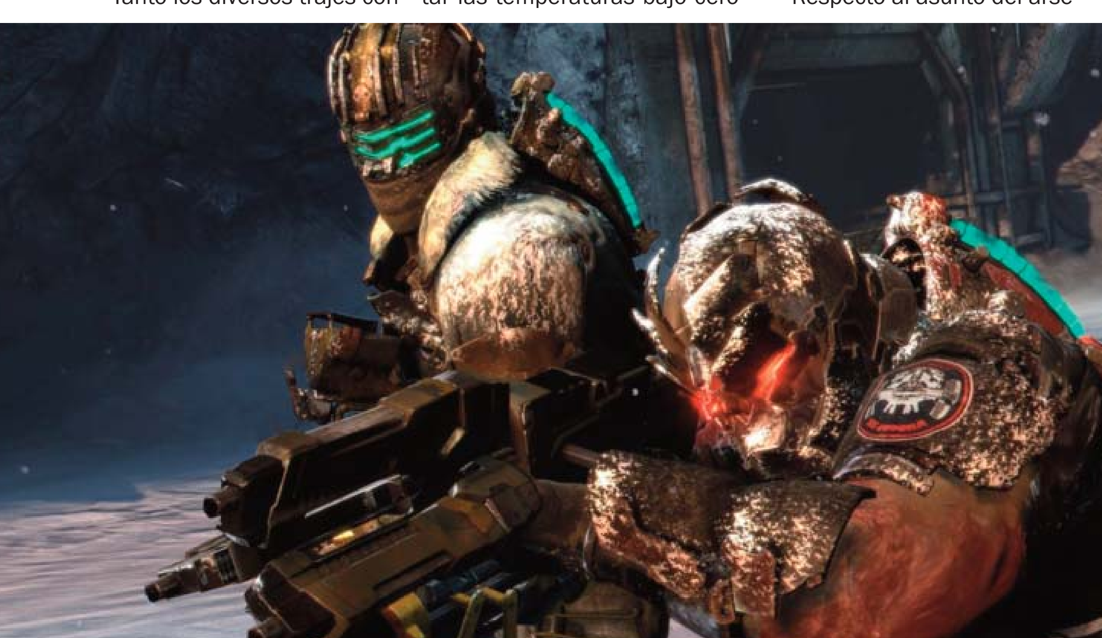
Todo lo que conocíamos y funcionaba, se ha mantenido prácticamente en su totalidad. Nos encontraremos una vez más con la típica interfaz dinámica en tiempo real, que ayudará a no salirnos de nuestro papel en ningún momento. Los tiempos de carga seguirán estando cuidadosamente incorporados durante apertura de puertas y cinemáticas que camuflarán sutilmente este engorroso aunque necesario trance. Pero es cierto que algunos de estos recursos han sido reutilizados con demasiada frecuencia. Algunas situaciones serán fácilmente reconocibles por los más veteranos, amén de repetitivos puzles y misiones secundarias, que si bien complementarán el avance para no caer en la monotonía, muchas de ellas están más que vistas y se reincidirá más de lo necesario en algo que requería un poco más de innovación.

En el apartado jugable nos encontramos ante una de las novedades más apetecibles. Por un lado tendremos la opción de terminar la campaña de forma solitaria o en compañía de un amigo, que tomará el papel de Carver. Aunque será una función que sólo estará disponible online, ni pantalla partida ni interconexión. Y que más que conseguir que bajemos la guardia en los momentos de mayor caos, dará pie a nuevas situaciones en las que nos llegaremos a sentir verdaderos responsables de la vida de nuestro aliado. Separándonos en momentos críticos en los que temeremos meter la pata por miedo fastidiar el progreso de la partida y que traerá como consecuencia una mayor tensión jamás experimentada antes. No está de más añadir que el juego incluye el temido "pase online" que será el que nos habilite esta función. Por lo que si tenéis pensado haceros con el juego de segunda mano, ya estáis sobre aviso.

Tanto los diversos trajes con dispares características como las armas mineras, seguirán siendo los absolutos protagonistas, así como la cinética y la alteración del tiempo. Volverán al campo de batalla la clásica cortadora de plasma y también habrá otras nuevas incorporaciones con las que podremos esmerarnos en descuartizar a nuestros enemigos de diversas formas. Algo que tendremos que seleccionar cuidadosamente, ya que algunas serán más efectivas con ciertos tipos de enemigos y otras nos ayudarán a salir airosos de complejas situaciones en las que habrá poco espacio donde moverse. No se escapan de esta especialización tampoco los trajes que iremos descubriendo a nuestro paso. De los que habrá gran variedad disponible con pequeñas particulares que tendremos que elegir sabiamente, y que como ya pasaba antaño se podrán mejorar. Entre estos nos encontraremos el imprescindible traje nórdico; una armadura especialmente diseñada para soportar las temperaturas bajo cero que caracterizan Tau Volantis.

En este aspecto encontraremos otra de las importantes novedades del juego; el taller de armas. Una mesa de trabajo en la que podremos modificar nuestro arsenal para provocar diferentes efectos a nuestras armas o añadir nuevas características que nos ayudará a recargar con más velocidad, disponer de una mayor cadencia de disparo, ataques secundarios, etc. Mejoras que iremos encontrando a lo largo de las localizaciones que visitaremos, incentivando la exploración al igual que ocurría en anteriores entregas. Donde además de encontrar los objetos que requeriremos para completar estas modificaciones, descubriremos nuevos planos que nos darán acceso directo a otros suculentos extras. Tarea en la que podremos ser ayudados por un pequeño robot saqueador, que nos hará el trabajo sucio rebuscando por los escenarios mientras nos ocupamos de otros menesteres.

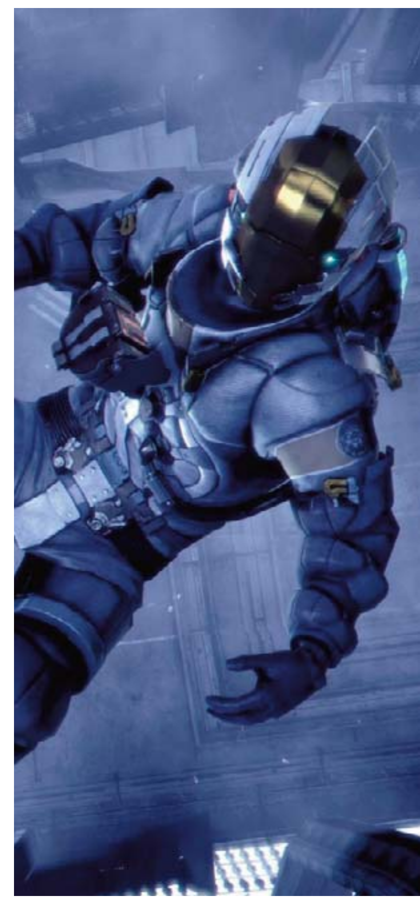
Respecto al asunto del arse-



nal, me gustaría hacer hincapié en un punto negativo que ya empecé a temer cuando publicaron la demostración en su momento. Y es que la munición se ha vuelto genérica. Facilitándonos que dispongamos de espacio sobrado en nuestro limitado inventario, cuando antes teníamos que andar racionalizando lo que queríamos llevar con nosotros y lo que no. Así como el exceso de medios que esto nos proporcionará, donde disparemos de una forma más despreocupada de lo que hacíamos antaño y que era precisamente uno de los pilares fundamentales en su ambientación.

Justo en este punto también viene otra de las polémicas que han rodeado al título hasta el día de su lanzamiento; las micro transacciones. Y es que como ya ocurre en otros juegos de la desarrolladora, los jugadores más impacientes -o que dispongan de menos tiempo para explorar en profundidad- tendrán la posibilidad de desbloquear estas características mediante unos micro pagos totalmente voluntarios. Una medida que ha hecho poner el grito en el cielo a los más puristas y que personalmente no me parece tan grave. Aunque esperemos a ver como evoluciona este sistema en el futuro...

Por otro lado, la música seguirá siendo por fortuna la gran ausente a lo largo de esta terrorífica odisea. Haciendo sólo acto de aparición cuando asistamos a un momento realmente épico o alguna secuencia que requiera de forma puntual un poco de más intensidad. Los efectos sonoros es otro apartado que ha gozado de un cuidado especial y ayudará aún más a sumergirnos como ya ocurría antaño. Gracias a ello, los sonidos de nuestros pasos diferenciarán perfectamente la superficie por la que nos encontremos caminando, oiremos susurros que harán acto de aparición cuando más sosegados estemos, percibiremos el eco de objetos que





caen en la lejanía, etc. Aunque no peor trato ha recibido el excelente doblaje del que siempre ha hecho gala. En el que repetirán los mismos actores que participaron en la anterior entrega, por lo que ese sentimiento de familiaridad seguirá estando bien presente.

Sin duda alguna, pueden decir con la cabeza bien alta que lo ha vuelto a conseguir. Nos presentan el cierre de una trilogía que se ha hecho un hueco en el género por méritos propios, además de haber fundado un sello de identidad único y reconocible. Algo que podremos descubrir por nosotros mismos en la campaña más completa y variada de las tres, que cuenta con 19 extensos capítulos y una duración que sobrepasa las doce horas de juego. Aunque en alguna ocasión nos transmitirá un sentimiento de déjà vu que junto con alguna que otra decisión poco acertada, como la estandarización de la munición, texturas poco trabajas en ciertos enemigos y una inteligencia artificial que hace aguas, empañará ligeramente el resultado final. Pero es algo que para nada ensombrece un trabajo realizado con tanto esmero y dedicación, así como el cuidado apartado sonoro tan protagonista como los laberínticos pasadizos que provocan más tensión y desasosiego que las mecánicas usadas por otros títulos del género. Donde a lo único que parecen aspirar es a enfrentarnos a un enemigo más grande que el anterior, y así sucesivamente esperando brindar una experiencia aterradora.



Conclusiones:

Nos encontramos ante el más completo capítulo de la franquicia. Aunque probablemente decepcionará a los más puristas, ofrece un soplo de aire fresco a una saga que sabe muy bien reinventarse sin abandonar su esencia.

Alternativas:

Por un lado tenemos al reciente Resident Evil 6. Y también otros con una menor factura aunque más acertados como Silent Hill: Downpour

Positivo:

- Completo taller de armas
- La inclusión del cooperativo

Negativo:

- Han simplificado aspectos
- Que seas demasiado conservador

javier martínez

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	80
duración	85
total	**82**

Una segunda opinión:

He disfrutado mucho con esta tercera parte aunque reconozco que me gustaron más las dos anteriores. Se pierde la sensación de soledad y terror psicológico que fue el gran protagonista antaño en pos de los enfrentamientos directos. Aún así creo que es un buen exponente del género aunque lo más destacado sea el poder jugar con un amigo.

A. Martínez





desarrolla: crystal dynamics · **distribuye:** koch · **género:** aventura · **texto/voces:** español · **pvp:** 64,95 · **edad:** +18

Tomb Raider

El resurgir de un icono

La arqueóloga más famosa vuelve a escena después de haberse tomado unas merecidas vacaciones. En esta ocasión se trata del reinicio de la saga, en la que nuestra querida Lara muestra su lado más humano y frágil, más real



Uno de los títulos más esperados del 2013 por fin ve la luz. Los chicos de Crystal Dynamics se han tomado su tiempo para devolver a Tomb Raider ese prestigio, encanto y calidad que ha rodeado siempre a las primeras aventuras de nuestra querida arqueóloga.

Y es que desde que fue anunciado, en el 2010, a todo el mundo le llamó la atención el hecho de que se tratara de un reinicio en la saga, un nuevo renacer cual Ave Fénix. En esta ocasión podríamos descubrir los duros inicios de la "señorita" Croft y conocer de primera mano cuáles fueron las causas para que una joven e inocente arqueóloga se convirtiera en el icono que todos tenemos en mente hoy en día.

Así pues, deberíamos de imaginar que es el primer título de la franquicia, que no sabemos nada de la vida de Lara, solamente que estamos en el papel

Esta entrega es el inicio de cómo se forjó la leyenda de Lara Croft. Seremos testigos de cómo cambia su carácter a lo largo de la historia



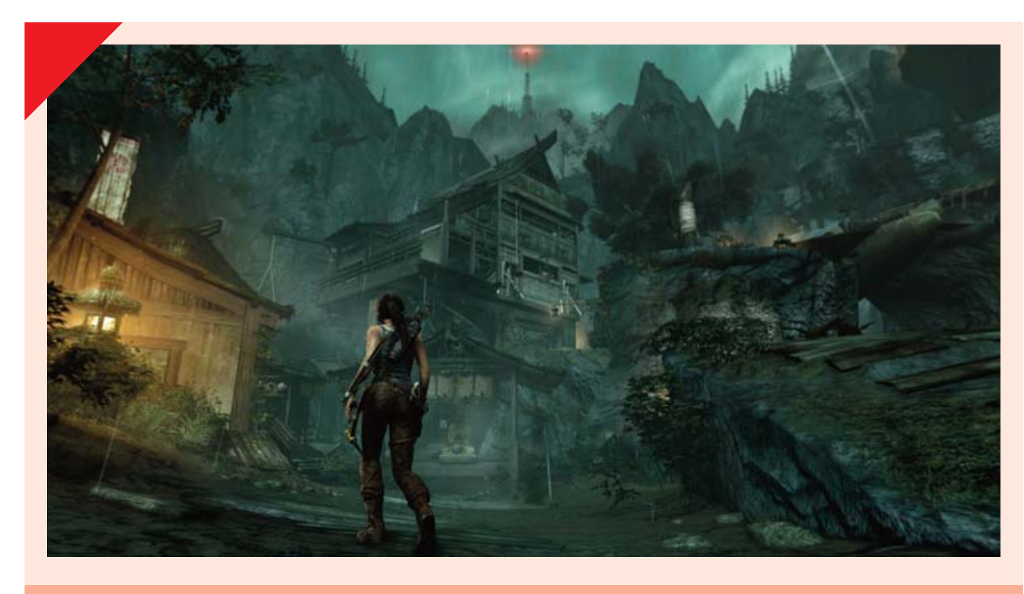


de una chica de 21 años que se ha visto empapada, sin comerlo ni beberlo, en una aventura de límites insospechados y que la forjará como la gran aventurera que todos conocemos.

Ahora queda saber si todo este tiempo ha merecido la pena, ¿comenzamos?

La historia nos pone en la piel de una joven Lara de tan solo veintiún años, una inexperta arqueóloga que acompaña a una expedición embarcada en el "Endurance", navegando hacia un destino situado en el Pacífico que recibe el nombre de Triángulo del Dragón, una isla japonesa donde la leyenda dice que existen grandes tesoros relacionados con la leyenda de una emperatriz nipona. Pero, como si del Triángulo de las Bermudas se tratara, la isla tiene algún extraño poder para hundir todos los navíos que se acercan y como no podría ser de otra manera, el Endurance sufre el mismo destino. Así pues La tripulación queda desperdigada por la isla tras el naufragio; Lara se encontrará en un principio sola... y cuando encuentre más seres humanos sólo será, para su desgracia, el principio de un montón de problemas que tendrá que resolver a base de fuerza de voluntad, valor, ingenio, agilidad y buenas dosis de puntería. Antiguos poderes olvidados, sectas con fines desconocidos y otros misterios de toda clase le saldrán al paso en sus aventuras; pero mejor no contar nada más de la historia para que todo os suene a sorpresa cuando el juego os caiga en las manos. Ya os adelantamos que la historia es digna de ser disfrutada minuto a minuto.

En el apartado jugable podemos observar ciertos cambios implementados que se acercan a lo visto en sagas como Un-



El apartado artístico estará muy cuidado, mostrando unos entornos sólidos y bien diseñados, tal y como podemos ver en la imagen superior









charted, valga la ironía que este último se basaba en el modelo jugable característico de la franquicia iniciada por Core Desing. De esta manera se han añadido lo mejor de esas características haciendo una mecánica muy bien ajustada y un control muy preciso como ágil e intuitivo.

Siguiendo con este apartado, y como hemos expuesto más arriba, la acción será una de las bazas que juegan un papel importante a lo largo de toda la aventura. Contaremos con bastantes enemigos, no sólo humanos, si no también animales como lobos y de otra índole estarán presentes en nuestro lance. Y aquí es donde damos lugar a los distintos medios que tenemos para zafarnos de nuestros enemigos, donde podremos contar con dos vertientes destacadas. Una de ellas es optar por el sigilo, donde el arco tendrá un protagonismo importante. Ya que, si nos mantenemos a cubierto y en la sombra, seremos un “depredador” letal y acabaremos con nuestros enemigos en un abrir y cerrar de ojos. Sin duda es una de nuestras modalidades favoritas, ya que tienes que seguir una estrategia elaborada para acabar con los enemigos sin sufrir daños, amén de poder hacer uso del cuerpo a cuerpo en distancias cortas, como estrangular a nuestros enemigos con el propio arco, otro aspecto a comentar es que se ha optado por las coberturas automáticas para dar mayor fluidez. Pero, ¿y si somos descubiertos u optamos por el ataque directo? ¡No hay problema! Lara contará con un buen arsenal, que va desde pistolas a rifles y escopetas, pasando por ametralladoras. Vamos que la muchacha no se queda corta con su

capacidad de usar todo lo que esté en su mano para salir airosa.

Ni que decir tiene que, a medida que vayamos avanzando los enemigos serán más duros y tendremos que ingeniárnoslas mejor para poder acabar con ellos.

También tendremos la inclusión de QTEs en momentos importantes o puntuales del juego, los cuales están muy bien implementados y, por suerte, no se abusa de ellos.

Pero, ¿qué sería de esta saga sin la exploración, plataformeo y resolución de puzles? Obviamente estarán presentes y con una transcendencia importante.

Sinceramente, el juego invita a explorar todos y cada uno de los rincones del mismo, quitando de este modo el cliché de juego lineal, algo que puede parecer al comienzo, pero que según vayamos avanzando veremos que nos dan cierta libertad, sobre todo si realizamos las misiones secundarias.

En cuanto a la vertiente “plataformera” nuestra heroína estará a la orden del día, saltos imposibles, agarrarnos a un saliente, deslizarnos por tirolinas y escalar por diferentes sitios, será el día a día de nuestra protagonista. En este apartado se ha introducido una nueva herramienta, el piolet. Este hará que Lara pueda subir por paredes totalmente verticales e imposibles de escalar con la ayuda del mismo, amén de forzar ciertas cerraduras, lo que le convertirá en un inseparable artilugio.



Y llegamos a los puzles, los cuales nos harán que nos estrujemos el cerebro. En esta ocasión habrá un elemento importante y que se la ha puesto especial énfasis, el fuego. Tendremos que usarlo para resolverlos, ya sea para buscar una salida o llegar a conseguir un preciado botín. El cual cuenta con un magnífico trato e importancia, algo que, cuando juguéis, entenderéis el por qué.

Como ayuda a todo lo anteriormente expuesto, Lara tendrá dos apoyos importantes, uno es el instinto de supervivencia y el otro es la inclusión del hecho de poder mejorar al personaje, de que Lara va evolucionando a lo largo del juego gracias a la obtención de puntos de experiencia.

El primero sirve de gran

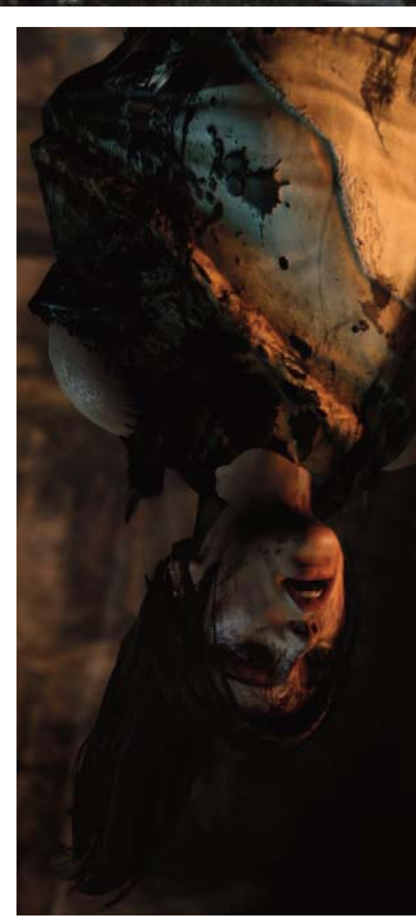
ayuda, pues al activar esta visión en blanco y negro que dura varios segundos se destacan los puntos interactivos, enemigos o siguiente checkpoint a alcanzar, sirviendo de pista y señalador del camino.

Respecto al segundo, podremos mejorar nuestras habilidades de combate, de supervivencia y mejorar nuestras armas. Así pues, al cazar presas, abatir enemigos, resolver los puzles o superar ciertos retos de la historia, Lara ganará experiencia que podremos usar para evolucionar en tres campos: Supervivencia, Caza y Lucha. Cada una de estas 3 ramas presentará varios niveles con habilidades distintas por nivel. A parte de esto, tendremos la posibilidad de encontrar o saquear de nuestros enemigos abatidos los "restos". Que servirán para mejorar nuestras armas y utensilios como el piolet. Aquí es donde entrarán en juego los campamentos, que serán como pequeños puntos de control desde los que podremos gastar los puntos de habilidad conseguidos o gastar los restos en mejorar las armas y, además, nos permitirán viajar rápidamente entre unas y otras zonas del juego, por si queremos conseguir ítems que nos hemos dejado atrás y no podíamos alcanzar por falta de habilidades.

Esta opción no sólo añade todo un nuevo apartado jugable a la saga, sino que viene perfectamente a cuento de la historia que nos están contando. Veremos cómo poco a poco Lara se va convirtiendo en una persona diferente, mucho más fuerte y segura de sí misma, más capaz de enfrentarse a todo.

Para terminar hay que decir que nuestra protagonista no tendrá un indicador de vida, ni hará uso de los botiquines, sino que contará con la ya conocida autorregeneración.

Y llegamos al apartado técnico, donde se ha apostado fuertemente por el realismo. La dirección artística del juego es realmente impactante. Los es-



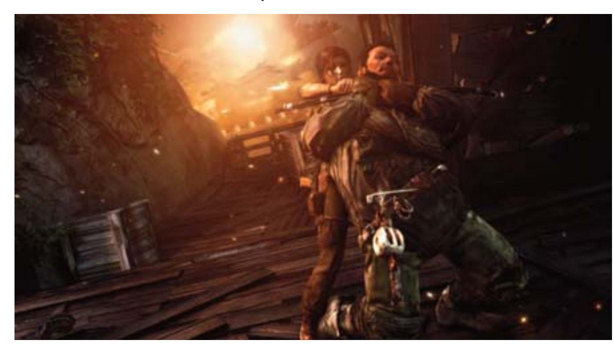


cenarios se muestran sólidos y con un alto nivel de detalle, algo que difícilmente se pueda superar ya en esta vetusta generación. La selva por la que avanzamos, los espacios cerrados e incluso los interiores de los edificios y casas tienen una excelente representación.

En cuanto a los personajes, hay que destacar un excelente nivel de detalle, de corte realista, tanto los NPCs como los enemigos rayan a un nivel sobresaliente pero, sin duda, es Lara la que se lleva la palma, y es que la arqueóloga goza de animaciones realmente creíbles y muy variadas. Por no hablar de su sobresaliente modelado, que irá mostrando los daños y la suciedad que va acumulando a lo largo de la aventura. Todo un lujo.

Y terminando con el apartado visual, hay que destacar el uso de partículas, como el fuego, del que ya hemos hablado que tendrá un papel muy importante. Así como los fenómenos climáticos, como la lluvia y la nieve, los cuales están tratados con especial mimo, al igual que un excelente uso de iluminación dinámica. Todo este compendio de técnicas hacen que uno se pare de vez en cuando y disfrute de las increíbles estampas que con las que nos deleitan los chicos de Crystal Dynamics.

Para terminar, hay que alabar el buen trabajo realizado en el aspecto sonoro, con una buena inclusión de efectos, así como una banda sonora que transmite perfectamente las emociones del juego. Destacar también el buen trabajo de doblaje a nuestro idioma.



Conclusiones:

Este reinicio le ha sentado de manera fantástica a la saga. Lejos queda esa Lara invencible y poco creíble, ahora es más humana y frágil, mucho más real. Todo ello acompañado de un cambio jugable, un excelente apartado técnico y buen trato argumental hacen de este nuevo Tomb Raider una de las mejores apuestas de 2013

Alternativas:

La saga Uncharted es la primera que se nos viene a la cabeza.

Positivo:

- Excelente apartado técnico
- Sistema de control bien integrado

Negativo:

- Algunas acciones son automáticas
- Si no se investiga, se hace lineal

Jorge Serrano

gráficos	93
sonido	95
jugabilidad	94
duración	90
total	92

Una segunda opinión:

El renacimiento de la saga Tomb Raider vuelve por la puerta grande. Presentándonos a una Lara que dista mucho de antecesores entregas.

Con nuevas mecánicas jugables, combio de planteamiento y un apartado visual loable, este Tomb Raider tiene todo lo necesario para ser uno de los juegos más destacados de este final de generación.

Gonzalo Mauleón





desarrolla: platinum · **distribuye:** konami · **género:** hack'n slash · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

MGRising: Revengeance

La rabia de un asesino unida al alma de un héroe

En el momento de escribir estas líneas Metal Gear Rising: Revengeance ha sido puesto a la venta no hace ni dos días. Pero ya que en GTM somos muy aplicados, queremos contaros cómo se las gasta Raiden en solitario



La compañía militar privada (CMP) "Maverick" a la que Raiden pertenece es la encargada de escoltar al primer ministro de un país en África. Es en ese momento cuando una CMP rival, "Desperado Enforcement" atenta contra dicho político hiriendo gravemente a nuestro protagonista en el proceso. Durante este prólogo del juego, que nos servirá de tutorial integrado en la propia experiencia jugable, conoceremos a varios personajes que serán de capital importancia durante toda la trama.

Platinum Games firma un juego, distribuido por Konami y con la producción del propio Hideo Kojima, donde lo que prima es la acción. Una acción absolutamente absorbente en la que, sin embargo, no se dejan desatendidos otros aspectos del título como pudiera ser el guión, la música o los guiños y homenajes a otros juegos (de la franquicia o no). Todo esto y más queda detallado en el análisis a continuación, pero dejad que antes os diga una cosa: MGR Revengeance es muy grande.

Muchos fueron quienes pensaron que un Metal Gear sin Snake no podía funcionar. Pues seguid leyendo

¿Qué estoy viendo?

El apartado visual aprueba de manera más que notable. Es cierto que las texturas de la piel o el pelo no están tan trabajadas como en varios juegos de primera línea, pero las expresiones faciales son algo fuera de lo normal, con el movimiento de las bocas completamente sincronizado con el sonido y realzando los gestos de las caras como nunca antes en un juego japonés.

El protagonista es un punto y aparte en lo referente a animación. La naturalidad con la que se desplaza y la elegancia al atacar tienen un acabado excelente, integrando perfectamente cada uno de los elementos del escenario y sin destacar por encima de ninguno. Todo, absolutamente todo, está perfectamente tratado y con unas texturas de piedra, metal, arena y agua sorprendente.

Tampoco se aprecian bajadas de frames ni ralentizaciones, lo que en un juego con la cantidad de elementos de este y con la velocidad trepidante de la que alardea es digno de elogio. No obstante, parece que Platinum prescinde de unos gráficos punteros (aunque muy buenos) en aras de un mayor desarrollo de la experiencia jugable.

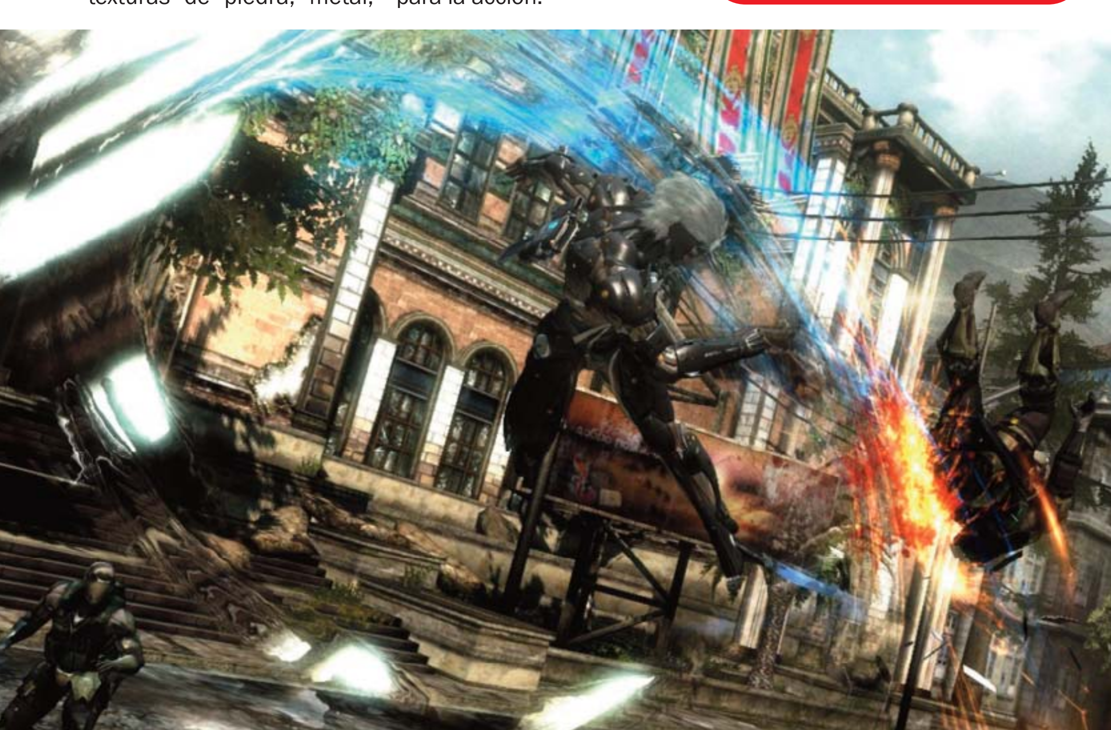
¿A qué me suena?

La banda sonora es magistral. Ya está. Ya lo he dicho. Habrá opiniones para todos los gustos, pero ese sonido que recuerda poderosamente a Nickelback y a Foo Fighters le viene a Raiden como anillo al dedo. Cada jefe de fase tiene una canción cantada y el resto de la campaña mantiene el tono entre rock duro y metal sin resultar estridente ni molesto para la acción.

El Rincón Hardcore

Hay varios elementos inclasificables según los parámetros de la revista pero, desde mi humilde opinión, muy importantes en Metal Gear Rising Revengeance:

- Un buen guión que mezcla ciencia-ficción con mucha acción y que invita incluso a reflexionar un poco sobre la moralidad en los videojuegos.
- Unos personajes bien desarrollados que llegan incluso a rivalizar en carisma y diseño con el protagonista de la historia.
- La satisfacción que sentimos, la respiración contenida, el pulso acelerado... emoción y sensación aunadas cuando descubrimos y experimentamos una jugabilidad más que remarcable que quedará grabada en nuestra memoria.





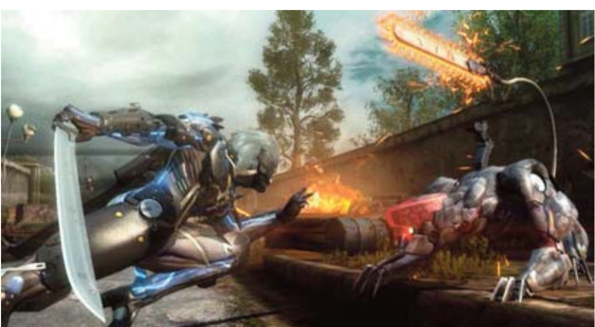


Los efectos de audio aportan contundencia y dinamismo, así como una mayor sensación de fiereza cada vez que cortamos en pedazos a los enemigos, logrando una mezcla de sonido muy por encima de la media.

Las voces encajan con todos los personajes como un guante. Además, manteniendo acentos rusos, alemanes o hispanos cuando es necesario. Tal vez la voz que menos pegue sea la del propio Raiden, pero lleva con el mismo doblador bastante tiempo y mantenerlo es un punto a favor. Quinton Flynn, se llama el pájaro.

Extrañamente, el juego no nos da la opción de selección de doblaje, ya sea español, inglés o japonés, sino que viene predeterminado en la lengua de Shakespeare. No molesta... pero es un detallito que falta, la verdad. Algunos lo pensarán por el doblaje español, pero yo lo menciono por el japo. Soy así de friki y seguro que muchos igual.





A ver... ¿esto cómo se hacía?

El punto fuerte sin duda de MGRising es la jugabilidad. Desde Bayonetta no hemos gozado de unos controles tan accesibles en un principio pero profundos conforme avanzamos, aunando técnica y espectacularidad de manera equilibrada y con un repertorio de movimientos casi inabarcable. Todo ello con un control preciso y con unas físicas bien marcadas y definidas.

Por si esto fuera poco habrá una gran variedad de situaciones jugables (porque no sólo de mutilar vive el cyborg) como correr por las paredes de los edificios, infiltrarnos hackeando robots de vigilancia, o escondernos dentro de una caja de cartón como haría el mismísimo Snake.

Ni que decir tiene que conforme avancemos, Raiden subirá de nivel, desbloqueando nuevas habilidades, armas secundarias, y especiales (las que los jefes de fase dejan tras morir).

Cuestión de horas

Lamentablemente parece que es costumbre de Platinum Games hacer juegos intensos pero con una campaña principal corta. Sin embargo, el modo historia tiene tantas sorpresas jugables y argumentales, tantísimos objetos que recolectar, tantas armas y estilos de lucha por perfeccionar y misiones secretas por completar que rejugarlo es algo que este redactor comenzó a hacer nada más terminarlo.

Puede que los más puristas de la saga no consideren esto un Metal Gear, pero no cabe duda alguna de que Metal Gear Rising: Revengeance no es sólo un grandísimo "hack'n slash", sino también un gran juego.

Conclusiones:

Tan espectacular y sorprendente como lo fue Bayonetta y tan intenso como Vanquish. Platinum Games demuestra que son los amos de la acción en un juego que rebosa originalidad y talento. No trata de reinventar el género... sólo lo llevan a otro nivel.

Alternativas:

Bayonetta, Devil May Cry 4 o Ninja Gaiden II para las mejores experiencias "Hack'n Slash" de esta generación.

Positivo:

- Jugabilidad inmejorable.
- Guión y acción unidos por fin.

Negativo:

- Puntuales fallos de cámara.
- Modo historia muy corto.

rodrigo oliveros

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	95
duración	80
total	**90**

Una segunda opinión:

Los amantes de la acción tienen ante ellos un gran título de corte japonés pero que se aleja significativamente de sus tópicos. Una apuesta segura y uno de esos casos en los que el total es mayor que la suma de sus partes.

Carlos Oliveros



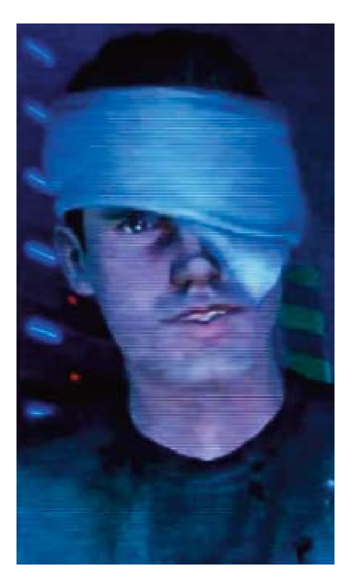


desarrolla: gearbox · **distribuye:** sega · **género:** shooter· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 54,90 € · **edad:** +16

Aliens: Colonial Marines

La expectación suele hacer bastante daño

Gearbox, el estudio encargado de juegos tan renombrados como Borderlands (el más reciente) es el encargado de continuar con la historia por donde James Cameron la dejara. Vamos a rescatar a la Sulaco, señoritas



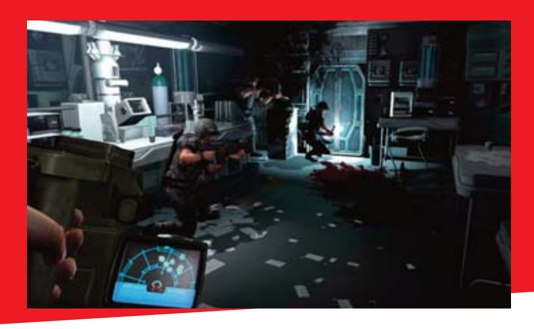
Hace casi treinta años el gran director de cine James Cameron fue el elegido para continuar con una de las películas más innovadoras de la época. La apuesta era dura. El listón estaba alto. La expectación era mucha.

Sin embargo el director de Terminator no decepcionó a nadie y creó una secuela no sólo a la altura de la original, sino tan buena que aun a día de hoy muchos son los debates que tratan de dilucidar si la primera Alien es mejor que Aliens y viceversa.

La historia (por si alguien todavía no ha visto esas joyas del cine) cerraba con una Ripley y un Sargento Hicks que volvían a la Tierra tras la masacre de toda la unidad de Marines enviados por "La Compañía" a una colonia minera para inspeccionar la ausencia de comunicaciones en ella durante varias semanas.

Es en este punto en el que arranca el juego que ahora nos

La sincronización de las voces con los movimientos de las bocas no está a la altura, igual que la calidad gráfica de las cinemáticas y del propio juego



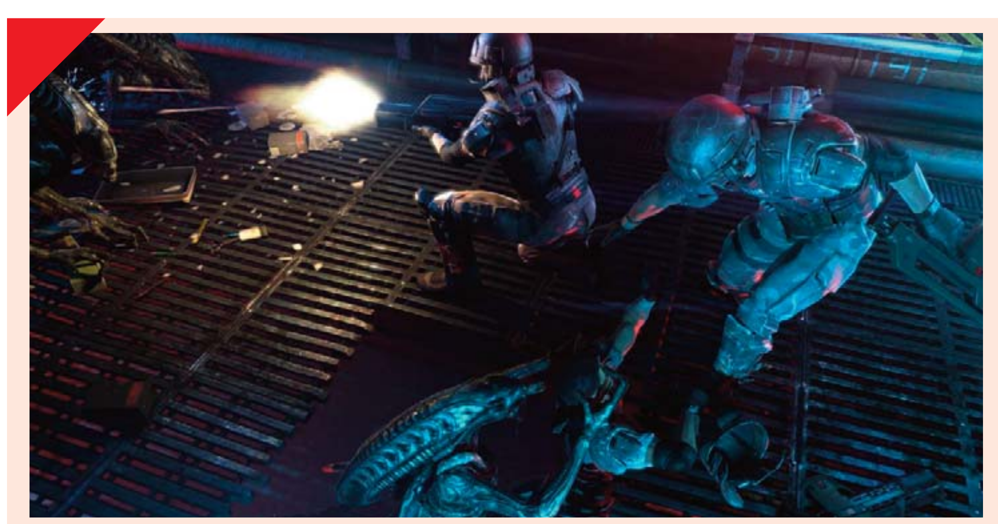


ocupa. La nave en la que viajaban está a la deriva y completamente vacía y les toca a otro pelotón de marines tratar de averiguar qué ha pasado.

Aliens: Colonial Marines es un shooter en primera persona creado por un estudio de renombre que a punto estuvo de perderse en el limbo de los juegos cancelados debido a incontables retrasos y que ninguna compañía quería hacerse cargo de él por varios motivos. Finalmente, 20th Century Fox se lo encasquetó a Gearbox y ha salido a la venta, hace apenas dos semanas.

¿Eso de ahí es un pixel?

Gráficamente, el título dista mucho de ser puntero. De hecho, siendo sinceros, es muy flojo. Las texturas no están en absoluto trabajadas: pelo de muñeca, piel de goma, uñas inexistentes, y superficies completamente lisas y de un color uniforme. Las animaciones, tanto de los marines como de los Aliens, no parecen nada naturales. Los movimientos de la boca de los personajes durante las cinemáticas son siempre los mismos, no cambian, y tienen la expresividad de una patata. Por si fuera poco, abundan los momentos de clipping y sólo con encender la linterna (en el juego) comprobaremos hasta qué punto la oscuridad y ambientación ayudan a ocultar las carencias gráficas. El ácido que los Aliens exudan siempre deja un cerco rectangular, y la baba negra y las manchas de sangre tienen más aristas que un pentágono. Por no mencionar que se aprecian momentos de popping aterradores en nuestro rifle cuando hay muchos elementos en la pantalla y cambiamos de arma. Sin embargo el modelado de los bichos sí está bien hecho. Mi no entender.



La oscuridad imperante en el título hace que algunas texturas pobres pasen desapercibidas, a la vez que ayuda a integrar al jugador en la atmósfera de la saga Alien, garantizando más de un sobresalto y que el corazón se nos acelere por la tensión









¡Esa voz me suena!

El apartado sonoro tiene luces y sombras y se hace algo más complejo de analizar. Agridulce, más bien.

Los efectos de sonido son bastante mediocres. Los golpes, saltos, el ruido que hace una puerta al abrir... todo eso deja bastante que desear, al igual que el ruido de los disparos. ¿Sabéis por qué? Porque son los mismos efectos de audio que los utilizados en la película de Aliens. Claro, al escucharlos en una película de hace casi tres décadas no desentonan, pero al oírlos en un juego de "última generación" como que rechina un poco. Más que nada porque al dispararle a un xenomorfo que se acerca corriendo por el techo y escuchar el ruido de unas matasuegras el ambiente se fastidia un poco.

Sin embargo la leve música que puebla casi todas las escenas del juego, idéntica a la escuchada en la película, garantiza una tensión perpetua y un ambiente la mar de agobiante. Además, los dobladores españoles son bastante buenos y famosos, y reconoceremos de inmediato las voces de muchos de ellos. Por otro lado no podemos poner el juego en inglés, y eso es un fastidio ya que las voces originales del sargento Hicks y del androide Bishop (Michael Biehn y Lance Henriksen) vuelven a dar vida a sus personajes aquí.

¡Dispara hacia allí, por Dios!

La jugabilidad aprueba por poco. Si bien la respuesta a los controles es inmediata e intuitiva a la hora de disparar y movernos, tendremos serias dificultades en el momento en que queramos cambiar de arma, ya que tendremos que hacerlo dejando pulsado la cruceta



en una dirección y el botón Y o triángulo, con lo que nos precipitaremos en dirección al enemigo mientras realizamos el cambio de fusil a escopeta.

En segunda instancia, la IA de los compañeros es inexistente, mientras que la de los Aliens, intermitente. Me explico: hay momentos en los que un xenomorfo está parado delante de uno de nuestros aliados y no se atacan entre sí para, tras un par de segundos, correr en nuestra dirección para hacernos pupa. ¿Explicación?

Por otro lado la dificultad es insanamente alta incluso en los niveles iniciales y en la modalidad más fácil. Supongo que quien no sea ducho en esta clase de juegos tardará bastante en acostumbrarse y se desesperará más de una vez.

Los menús del juego, para rematar, están hechos de manera sobria y sencilla. Sin música ni una rotulación atractiva. Además el movimiento en estas secciones es muy lento.

¿Cuestión de horas?

La campaña principal se puede superar en cuestión de unas 10-15 horas, por lo que se sitúa en una duración media y tampoco es que haya una gran cantidad de rutas alternativas ni componente de exploración, por lo que rejugarlo no supone ningún aliciente.

Sin embargo el juego online sí funciona muy bien y hay bastantes modalidades de juego, con lo que ahí podemos pasar más ratos muertos que en la propia campaña del juego, ya sea a nivel cooperativo o competitivo.

Una lástima que un juego que tenía todas las papeletas para ser uno de los grandes parezca haberse quedado a medio hacer, teniendo que competir con Dead Space 3.



Conclusiones:

Víctima de los constantes retrasos y con un motor gráfico insuficiente para estas alturas. Le salva la historia y la ambientación, pero presenta carencias en aspectos básicos que lo convierten en una experiencia de juego bastante pobre.

Alternativas:

- Dead Space para un shooter espacial de terror.
- Borderlands, para no salirnos de la compañía desarrolladora.

Positivo:

- Buena ambientación
- Magnífico doblaje español.

Negativo:

- Gráficamente pobre.
- Sobriedad en todos los aspectos.

rodrigo oliveros

gráficos	55
sonido	75
jugabilidad	60
duración	70
total	**65**

Una segunda opinión:

Las espectativas eran máximas para un juego que simplemente no ha cumplido con lo prometido. No se entiende el tiempo de desarrollo viendo el resultado final. No ha estado a la altura.

Ismael Ordás Carro





desarrolla: double fine · **distribuidor:** sega · **género:** aventura · **texto/voces:** esp/ing · **pvp:** 12,99 € · **edad:** +12

The Cave

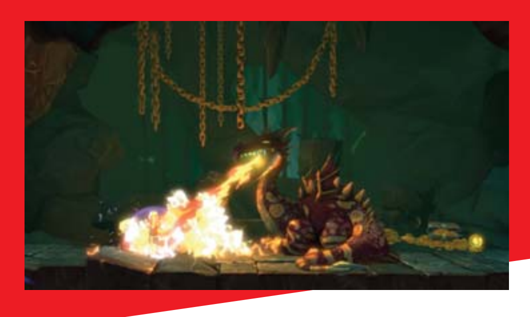
Lo último de Ron Gilbert y Tim Schafer

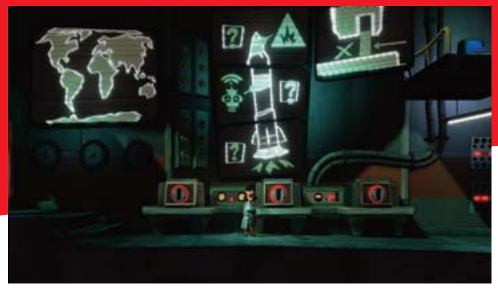
Veníamos siguiendo su desarrollo con atención. No era para menos, estando detrás las mentes responsables de aventuras como The Secret of Monkey Island. ¿Habrá cumplido las expectativas de los fans?

Ron Gilbert, el guionista de aventuras gráficas clásicas como Maniac Mansion, El Día del Tentáculo o The Secret of Monket Island, vuelve a cruzarse con Tim Schafer. O más bien, con el estudio que éste fundó tras salir de LucasArts, donde ambos trabajaron juntos. Mientras esperamos que llegue Double Fine Adventure, el proyecto que Schafer ha conseguido financiar a través de Kickstarter, nos llega esta nueva colaboración entre los dos genios, producida por Sega para descarga digital en PC, Xbox 360, PS3 y Wii U. Pero como eso del point-and-click nunca se ha llevado del todo bien en consolas, lo que nos ofrece The Cave es un inteligente cruce entre la aventura con puzles que podríamos esperar de sus creadores y el movimiento de un plataformas de scroll lateral de toda la vida.

The Cave reúne a 7 variopintos protagonistas con los que podemos terminar la historia (8 si contamos que entre ellos hay unos gemelos, que parecen sacados de una peli de Tim Burton) que deben adentrarse en una cueva (de ahí el título) que habla y que hace las veces de narradora y, en ocasiones, de enigmática guía al dar indicaciones a los personajes ante determinados obstáculos. Todo muy normal, ¿verdad? Pues más raros son dichos personajes, que se parecen menos entre ellos que un huevo a una castaña: una aventurera/exploradora, una científica, un caballero medieval, un monje estilo Shao-

Una idea de Ron Gilbert desarrollada por Double Fine (el estudio de Tim Schafer) y producida por Sega para plataformas digitales. Suena bien, ¿no?





lin, dos siniestros gemelos, un paleto montañés y una viajera del tiempo. Y en lo que parece un homenaje a Maniac Mansion, debemos elegir 3 de ellos para empezar el juego, elección en función de la cual su desarrollo variará, pese a contar con fases y puzles comunes. Sin embargo, si queremos sacarle todo el jugo a esta aventura y terminarla completamente, nos veremos obligados a volver a emprenderla con nuevos tríos de personajes ya que, además, cada uno cuenta con una habilidad especial única: el cable-gancho de la aventurera le permite sortear ciertos obstáculos a lo Indiana Jones; la científica puede hackear ordenadores; el caballero puede volverse invulnerable; el monje es capaz de tocar o mover objetos mentalmente; los gemelos pueden lanzar su proyección astral, con la que realizar acciones mientras se mueven; el montañés aguanta la respiración bajo el agua indefinidamente; y la viajera del tiempo puede teletransportarse y pasar a través de ciertos objetos.

El caso es que todos ellos tienen sus razones para adentrarse en las profundidades de esta cueva parlante en la que encontraremos desde un laboratorio hasta un parque de atracciones. Pero no sabemos nada más, ni de la historia ni de sus protagonistas, ni siquiera sus nombres, cuando nos sentamos a jugar. Sólo a medida que vayamos avanzando y desgranando acertijos iremos conociendo más del trasfondo de los personajes, un trasfondo que puede llegar a sorprendernos. Así, The Cave pide a gritos ser jugado con todo el elenco, ya que habrá zonas inaccesibles para unos que sólo podremos ver manejando a otros. No obstante, en cuanto le hayamos echado suficiente tiempo, comprobaremos con cierto grado de decepción cómo los puzles de esas zonas comunes se mantienen iguales, de modo que pierden totalmente el factor sorpresa si ya es la segunda vez que pasamos por ahí. Lo cual no es impedimento para que el juego pueda volverse enormemente tedioso conforme progresamos por él.

Diseño y manejo

La ambientación oscura es esperable y adecuada estando dentro de una cueva, pese a que ésta contenga todo tipo de infraestructuras en su interior. Sin embargo, en cuanto nos atasquemos en algún punto, puede que acabemos hartándonos de la oscuridad que impera durante gran parte de la aventura. El diseño de personajes y escenarios sorprende gratamente, pero el control resulta algo pobre para la mecánica de un juego de plataformas, especialmente los saltos, que transmiten cierta sensación de tosquedad.



The Cave es un juego extremadamente oscuro y, sin embargo, su particular ambientación resulta uno de sus puntos fuertes



En todo caso, los puzles son divertidos y originales, como cabría esperar. Los hay que constituyen auténticos homenajes a obras anteriores de sus creadores y los hay más fáciles y más difíciles, en concreto alguno que puede ser un gran quebradero de cabeza pero, por lo general, se resuelven con la suficiente lógica y su superación resulta muy gratificante. Obviamente la jugabilidad de tipo plataformero dista mucho del point-and-click, pero los puzles evidencian el género clásico del que provienen. De hecho, al final el componente de las plataformas resulta más una excusa construida entre puzles y acertijos que una parte esencial del desarrollo del juego, ya que tampoco parece que se haya puesto un esfuerzo considerable en la implementación de unos controles realmente precisos. Para la resolución de puzles no hay problema, pero ciertos movimientos de los personajes, como los saltos y las escaladas, se nos hacen más toscos de lo que nos gustaría en un juego de estas características. No es que arruinen la experiencia de juego, pero sí que entorpecen su correcto disfrute, especialmente porque encontraremos zonas en las que debemos, por ejemplo, subir a cierta altura para coger un objeto o pulsar un interruptor, bajar a mover otra cosa, volver a subir, etc. Y este movimiento podría realizarse de forma algo menos lenta para no perderle el ritmo al juego.

Como curiosidad, podemos destacar que existe el multijugador pero pobremente implementado: como hemos dicho, manejamos a tres personajes, y esto permitirá que dos amigos se nos unan, siempre en local, pero no existe la pantalla partida así que la cooperación entre personajes se limita a ir por turnos, lo que prácticamente equivale a pasar el mando.

En cuando al guión, pocas quejas. Gilbert firma otro juego entretenido y lleno de ocurren-

Una historia que ha tardado veinte años...

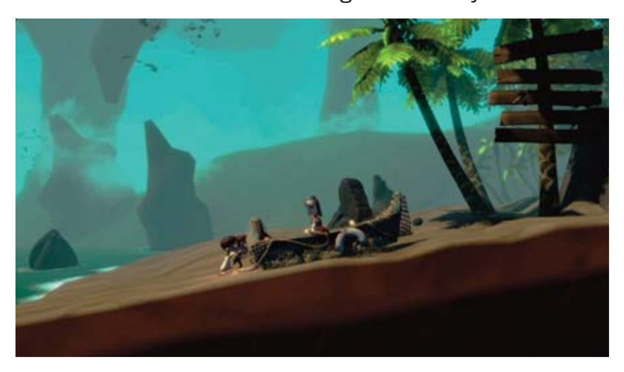
Ron Gilbert afirma que la idea original de The Cave lleva rondándole la cabeza desde principios de los 90, cuando el mercado de las aventuras gráficas de toda la vida estaba en su punto más alto en compatibles. El guionista y productor cuenta cómo todos tenemos secretos, a veces oscuros, y que la metáfora de adentrarse en una cueva (también oscura) que provocase su revelación le parecía interesantísima y no veía el momento de ponerla en práctica en un nuevo juego. Mientras aún trabajaba en LucasArts, abocetaba su intrincada cueva en papel. Por fin, en 2010, Tim Schafer le convenció para entrar en Double Fine Productions para comenzar su desarrollo.



cias, con guiños que sus fans sabrán reconocer (como esa máquina expendedora de Grog) y el mismo desarrollo de la aventura es surrealista y enganchante. No llegue al nivel de los Monkey Island, pero funciona sobradamente y hay partes que, desde luego, nos han hecho reír de buena gana. En el apartado gráfico, como veníamos viendo, no hay grandes alardes, pero el diseño en general está muy cuidado y todo se mueve con suavidad, salvando ciertas ralentizaciones cuando, suponemos, el juego está cargando algún obstáculo inmediato. No es molesto salvo que estemos en medio de un salto o algo así, y ni siquiera en ese caso es probable que nos lleve a la muerte ni nada parecido. De todas formas, teniendo en cuenta que al morir nos regeneramos automáticamente en el último punto seguro y que en ningún momento nos encontramos con pantallas de carga que nos hagan esperar, tampoco vamos a considerarlo un defecto muy determinante...

Acerca del sonido, tampoco hay mucho que contar. Las voces están en inglés (con subtítulos en español) y concretamente la de la cueva es interesante y carismática; los efectos de sonido son correctos y muy en la línea de una serie de dibujos animados (en consonancia con el estilo gráfico); por último, la música es escasa y en muchas ocasiones parece que inexistente, aunque incluye algunas composiciones realmente buenas.

Como primer reencuentro de Gilbert y Schafer, no está mal. Pero es poco ambicioso y parece el entremés para su siguiente trabajo...



Conclusiones:

Si os gusta el humor con el que Gilbert y Schafer nos conquistaron en sus aventuras gráficas para PC, aquí lo encontraréis mezclado con un componente plataformero ideal para consolas. No obstante, la idea y sus puzles podrían dar más de sí.

Alternativas:

Las ediciones especiales HD de Monkey Island. Monster World IV (de Mega Drive) está también disponible en descarga y su mecánica es ligeramente similar a The Cave.

Positivo:

- Ocurrente y divertido
- Buena mezcla de aventura “clásica” con plataformas
- Su cuidado diseño y ambientación

Negativo:

- Puzles que se repiten de unos personajes a otros
- Movimientos algo toscos
- Ralentizaciones

carlos oliveros

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	70
duración	70
total	72

Una segunda opinión:

Los guiños a otras aventuras y su humor ocurrente evidencian quién está detrás de su creación. The Cave no es el juego del año, pero sí es una mezcla de géneros que no acostumbramos a ver. Recomendarlo o no depende enteramente del gusto personal.

Daniel Tirador

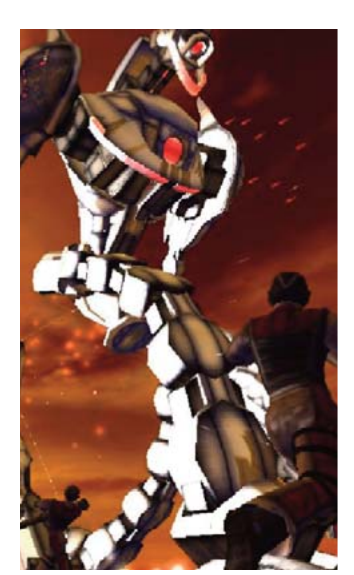


desarrolla: sandlot · **distribuye:** namco bandai · **género:** shooter · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,99 € · **edad:** +12

Earth Defense Force 2017

El encanto de la serie Z

¡Cuidado gente que tengáis miedo a los insectos!... O a otro tipo de extraterrestres. Habéis sido convocados para uniros a las filas de Storm 1 en uno de los juegos más irregulares y divertidos para la portátil de Sony



Hace diez años que sin hacer mucho ruido apareció un extraño videojuego llamado Earth Defense Force, un shooter en tercera persona en el que nos enfrentábamos a una invasión alienígena de lo más dispar y extraña. Lo que resultó todavía más raro fue el éxito que cosechó, éxito que se ha extendido en más de cinco entregas y un único cameo en el género táctico.

Esta entrega de la saga es un port del título del mismo nombre, el tercero en la saga, que apareció en 2007 en exclusiva para Xbox 360. De nuevo, la tierra se enfrenta a un ataque extraterrestre que aquellos entomófobos podrán usar como terapia de choque ya que entre sus tropas cuentan con hormigas y arañas gigantes, además de una serie de robots bípedos, cuadrúpedos y voladores, y como no, naves madre que traen a más de sus niños, todo ello, como no, de enormes tamaños.

Lo primero que ocurre cuando iniciamos el juego es la

El aroma de aquellas pelis de serie Z que tanto odiamos y a la vez nos divierten se deja oler en EDF 2017

bofetada que recibimos gracias al aspecto gráfico y es que tras lo que llevamos acostumbrados en un año de grandes títulos de Vita, EDF 2017 se queda excesivamente corto. Texturas planas y normalmente en baja resolución contrastan con un diseño de enemigos original aunque repetitivo hasta la saciedad, escenarios increíblemente vacíos y unas animaciones dignas de la época de los primeros juegos de Playstation 2. Por si fuera poco, diferentes glitches gráficos como acabar atravesado por el pie de un robot gigante sin posibilidad de movernos, caídas en el framerate (que ya ocurrían en el original de 360) y la constante repetición de escenarios aumentan todavía ese impacto.

Y no es que en el campo de sonido mejore el asunto, ya que tenemos un doblaje qued eja mucho que desear, unos efectos de sonido repetitivos y una música que a pesar de no resultar excesivamente cansina, no permanecerá en nuestra memoria eternamente.

Entonces, ¿a qué se debe el éxito de Earth Defense Force? EDF es un juego inexplicablemente divertido aunque también tiene problemas en el campo de la jugabilidad. Desde el principio tenemos la extraña sensación de que a nuestro personaje le cuesta responder correctamente a las órdenes que le pedimos ejecutar, y además, los inexplicables cambios bruscos de dificultad hacen que esta experiencia se quede mermada y que la cámara se suela entrometer en nuestro camino, en especial en aquellos escasos momentos en los que no podemos manejarla no

La Fuerza del Online

Earth Defense Force es un juego tremendamente divertidoen su modo offline pero las cuotas se disparan cuando jugamos online, ya sea con amigos o desconocidos.

La locura de luchar contra la raza alienígena con amigos, ya sea para completar la campaña del juego o por el simple hecho de repetir una y otra vez las misiones para conseguir nuevas armas aumentan la duración del título.

Quizá EDF se apoya demasiado en el hecho de que la diversión está por encima de todo, descuidando los demás aspectos del juego, pero si llevan 5 entregas en esta saga será porque funciona. Y ya sabéis el dicho, si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?





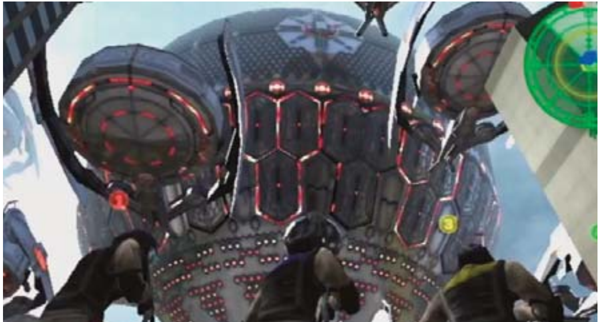


ayuda a mejorar estar experiencia. Y aún así, sigues queriendo más y más.

El juego está dividido en diferentes misiones en las que tenemos que derrotar a un número variable de estos enemigos y a medida que vayamos avanzando su fuerza y aquellos a los que nos enfrentamos irán cambiando. Como miembro de la unidad Storm 1, al principio de cada misión elegiremos que dos armas usar y nos lanzaremos al combate, que podremos luchar a pie y en determinadas ocasiones en algunos vehículos como motos o mechas, que resultan desagradablemente incontrolables. Cada vez que derrotamos a un enemigo, estos dejarán un botiquín, una pieza de armadura que nos dará un punto más de energía o lo más importante, una nueva arma para aumentar nuestra fuerza de combate así como completar la colección.

La larga campaña que puede





llegar a durar aproximadamente unas 15 horas a lo largo de sus casi 60 misiones y 5 diferentes niveles de dificultad aumentan todavía más gracias al modo cooperativo online, aparte del local, del que no disponía el título original, hecho que le añade todavía más valor al factor diversión de este título ya sea uniéndonos a cualquiera de las partidas que la comunidad ya tiene abiertas, en especial para la caza de nuevas armas, todo esto apoyado en una conexión que funciona de lujo, aunque mantenga los problemas ya mencionados del campo jugable.

Además, no sólo tenemos a nuestra disposición completar la colección de armas y mejorar la armadura de nuestro personaje, sino que el hecho de completar el modo campaña a lo largo de sus 5 niveles de dificultad (el nivel Infierno es especialmente difícil) y poder completar la aventura con un personaje llamado Pale Wing que ya apareció en la segunda entrega de la saga y que cuenta con un jetpack hace que tengamos dos experiencias de juego completamente distintas.

Resulta raro que hoy en día y en una época en la que debido a las circunstancias nos hemos vuelto más exigentes con la calidad de un vídeo, aparezca un título que carece de todo aquello que normalmente hace que a primera vista nos acerquemos a él pero, como ya se ha dicho anteriormente, EDF 2017 es incomprensiblemente divertido y todo aquel que tenga el valor de hacer una pequeña cata, disfrutará de un título con una fuerte influencia arcade con el que probablemente verá cómo pasan las horas.

Conclusiones:

Si eres posible de sortear y ver más allá de los innumerables fallos del juego, te encuentras ante un título divertido con muchas horas de juego por delante. Ahora bien, no es un juego recomendable a todo el mundo y menos al precio de salida.

Alternativas:

No existen juegos muy similares, pero lo más parecido y de mayor calidad es Unit 13.

Positivo:

- Divertidísimo ya sea offline u online.

Negativo:

- Escaso nivel gráfico.
- Sonido muy mejorable.
- Algunos fallos jugables.
- Precio algo elevado.

xavi martínez

gráficos	51
sonido	57
jugabilidad	65
duración	70
total	**68**

Una segunda opinión:

No hay que esconder que Earth Defense Force sea un juego e incluso una serie que podemos tildar como "mala", pero el excelente componente arcade juega con nuestra nostalgia al recordarnos esos juegos en los que lo único que teníamos que hacer era matar y divertirnos. Y eso es algo que EDF consigue con creces.

Carlos García





desarrolla: io interactive · **distribuidor:** koch media · **género:** acción· **texto/voces:** cast · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +18

Hitman HD Trilogy

El calvo en alta definición

De la mano de un buen resultado comercial de Hitman Absolution llega a las tiendas Hitman HD Trilogy, la remasterización en alta definición de Hitman: Silent Assassin, Contracts y Blood Money



Lo primero que llama la atención de esta recopilación es el nombre, ¿Trilogy? pero si Hitman tenía cuatro juegos antes de Absolution. Sí, pero el Hitman: Codename 47 que dio origen a la saga no se ha incluido en la HD Trilogy. La justificación por parte del estudio de desarrollo es que al ser un título exclusivo para PC, tiene un sistema de control y mecánicas jugables muy difíciles de llevar al mundo de las consolas, para las que aparece en exclusiva esta recopilación. Una decisión cuando menos discutible, que priva a los jugadores de PS3 y Xbox360 de disfrutar de toda la saga y su historia completa.

No voy a entrar en el manido debate de si tienen sentido o no este tipo de recopilaciones; si son una forma fácil de hacer dinero por parte de las compañías, o por el contrario son una extraordinaria ocasión que ofrece la posibilidad de disfrutar

Tres juegos, más de 75 objetivos en más de 40 misiones y el añadido de Hitman: Sniper Challenge dan para muchas horas de juego y diversión



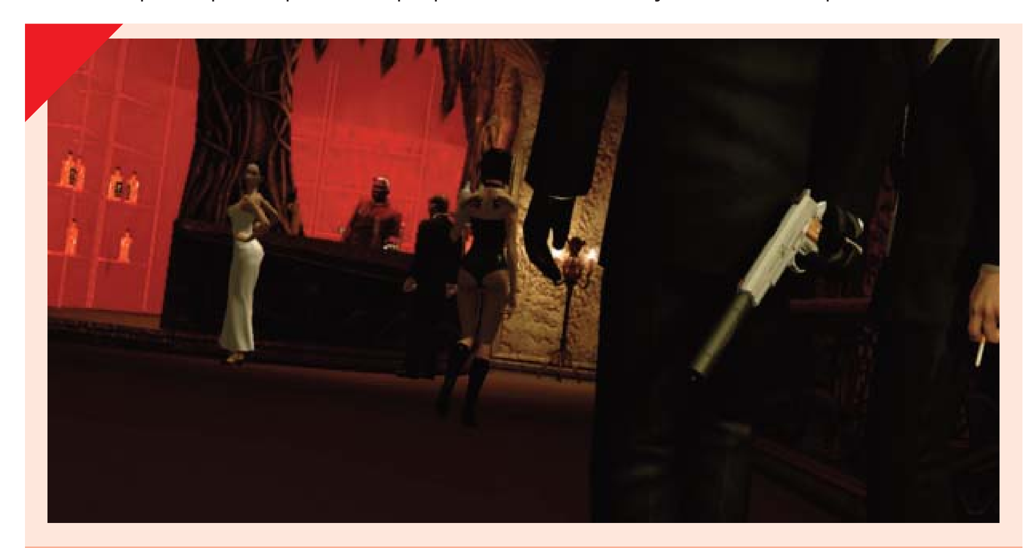

de grandes obras del mundo del videojuego a muchos jugadores.

Los tres juegos que contiene esta recopilación son tres verdaderos clásicos del mundo del videojuego. Silent Assassin (2002) supuso el estreno de Hitman en consolas y es el primer juego que recoge esta recopilación. Ya en su momento no era un título puntero y el lavado de cara tampoco hace maravillas. Eso sí, se mantiene la exasperante dificultad del juego y contiene algunas de las mejores misiones de la franquicia por originalidad y posibilidades. Es fundamental para quien quiera conocer la historia del Agente 47 completa y el porqué de un sistema de juego único, que mejoró lo que se nos había planteado en Codename 47.

En Hitman Contracts (2004) la trama pasó (aún más) a un segundo plano y se hizo un especial énfasis en las misiones en sí. Se mejoró el juego a nivel gráfico respecto a su predecesor pero se mantuvieron unas mecánicas y un sistema de control excesivamente toscos para un juego que exige una gran precisión.

En 2006 llega Blood Money, el que para muchos es el mejor Hitman de la historia (por encima incluso de Absolution). El dominio de IO Interactive de las plataformas de la pasada generación y su salto a Xbox360 permiten mejoras a todos los niveles, desde el apartado gráfico hasta un sistema de control mucho más fluido y pulido.

Lo que encontramos en la recopilación es una colección de tres juegos clásicos con un reescalado a 720p ,30 fps constantes y un ligero lavado de cara en forma de filtros y la mejora de alguna textura. Los modelados son los originales, al igual que el resto de aspectos técnicos de

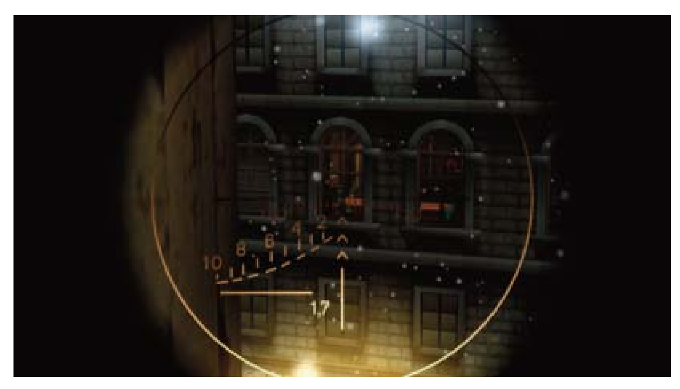


Hitman es diferente. Ningún otro juego o franquicia han apostado por una jugabilidad parecida a la del Agente 47. La acción pausada y meditada de esta saga supone un aire fresco entre tanto shooter y título de desarrollo descerebrado









los títulos que no han sufrido mejora alguna. En este tipo de recopilaciones se aprecia perfectamente la evolución de la saga en el tiempo a todos los niveles, aunque incluso en Silent Assassin destaca el fantástico apartado artístico y la pasión de IO Interactive por el detalle, que compensan las deficiencias en modelados y otros

El sistema de control del Agente 47 se muestra tosco e impreciso en Silent Assassin y Contracts y en algunas ocasiones será un enemigo más a la hora de superar esa misión que se nos atraganta. Se aprecia claramente el salto que dio la franquicia en este aspecto en Blood Money, más cercano a Absolution que a sus dos hermanos mayores.

No se han resuelto los errores de IA de los enemigos que nos llevaban a situaciones ridículas y absurdas. Se siguen produciendo eventos que en algunos momentos lograrán arrancarnos una sonrisa pero que en algunos puntos pueden resultar muy molestos, al obligarnos a recomenzar la partida por un error del juego que nos ha detectado cuando no debería haberlo hecho o no contempla una determinada posibilidad que hemos planteado como solución a la misión. En su momento este tipo de errores eran perfectamente perdonables al tratarse de un tipo de juego tan abierto y con tal cantidad de posibilidades, pero las capacidades de las máquinas actuales permitirían haber pulido mucho más este aspecto jugable.

Cabe destacar en este punto que la dificultad de los juegos se ha mantenido exactamente igual a los originales, así como los puntos de control y graba-



ción de partida. Se trata de tres títulos con un planteamiento muy diferente a las tendencias actuales, el más mínimo error puede echar al traste tu partida al ser detectado y el último punto de control puede estar muy atrás en el tiempo, obligándote a repetir buena parte de la misión que estás jugando. Esto puede llegar a desesperar a jugadores que no están acostumbrados a este tipo de juego.

En el apartado sonoro es donde se marcan unas absurdas diferencias entre los jugadores de PS3 y Xbox360. Los que disfruten el juego en la sobremesa de Sony tienen los tres juegos con el doblaje al castellano original, bueno en Silent Assassin y excelente en Contracts y Blood Money. Pero por una extraña decisión que suponemos vendrá dada por temas de derechos o cosas así, los usuarios de Xbox360 reciben el juego en perfecto inglés, sin posibilidad siquiera de activar unos tristes subtítulos en nuestro idioma. Ya digo que seguro que viene por un tema de derechos o licencias, pero aún así resulta absurdo y limita mucho el recorrido de la recopilación en la consola de Microsoft.

Más allá de la inclusión de trofeos o logros individuales para cada uno de los tres juegos, el único extra de la recopilación es la inclusión del minijuego Hitman: Sniper Challenge, que ya se usó como gancho en la campaña de reservas de Absolution. Es un buen complemento, pero resulta insuficiente como gancho para quien ya disponga de los tres juegos, que no se verá llamado a comprar esta recopilación, que podría haber sido casi un imprescindible de haberse cuidado un poco más en contenidos y mejoras respecto a los originales.



Conclusiones:

Tres muy buenos juegos que garantizan un montón de horas de diversión. Aunque como suele ser habitual en estas recopilaciones HD la edición es muy mejorable.

Alternativas:

Hitman es una saga única, no hay ninguna otra que nos presente un planteamiento siquiera parecido, por lo que alternativa sería el reciente Absolution o el Codename 47 original, exclusivo de PC.

Positivo:

- Tres juegazos
- Precio muy ajustado

Negativo:

- Falta Codename 47
- Escasas mejoras respecto a los originales

José Barberán

gráficos	67
sonido	91
jugabilidad	72
duración	90
total	72

Una segunda opinión:

Tres grandes joyas de la historia del videojuego en un pack que podría (debería) haber sido mejor con contenidos extras, mejoras gráficas y retoques jugables.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: sumo digital · **distribuidor:** sega · **género:** conducción · **texto/voces:** cast.· **pvp:** 36'95 € · **edad:** +7

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Transformaciones portátiles

El título de conducción de Sega y Sumo Digital llega tras muchos retrasos a la consola portátil de Nintendo tras una excelente entrega para las consolas de sobremesa. ¿Ha merecido la pena la espera?

Sonic & All-Stars Racing Transformed es la esperada secuela del título de conducción arcade de Sumo Digital y SEGA, Sonic & Sega All-Stars Racing. Aparecida para las consolas de sobremesa a finales del pasado mes de Noviembre (y que analizamos también en el número 47 de esta revista) causó muy buena impresión tanto entre los jugadores como entre la crítica, siendo el título que más destacó dentro de los lanzamientos del género que coincidieron con él. Esta versión de Nintendo 3DS estaba anunciada oficialmente para salir a la venta el mismo día que las de sobremesa, pero se retrasó unas cuantas semanas, junto a la que estaba destinada a Playstation Vita.

Finalmente aterrizó en Vita en la fecha fijada después del retraso, pero la de Nintendo 3DS no. Hemos tenido que esperar hasta el mes de Febrero, más tarde incluso que la que se suponía sería la última versión del juego en salir a la venta, la de PC, por incluir más personajes que el resto de versiones. Tras esos dos retrasos deberíamos esperar lo lógico es pensar que estamos ante una entrega más que pulida ¿Es así? Tristemente, no. Pero vayamos por partes.

Para empezar nos ofrece prácticamente todo el contenido de las versiones de sobremesa, aunque retocadas ligeramente, por lo que podríamos considerar que es la única de las plataformas que tiene su propio Sonic & All-Stars Racing Transformed específico para ella, y no un simple

Corriendo por tierra,mar y aire en este título de conducción puramente arcade,en una versión complementaria a la que disfrutamos en HD





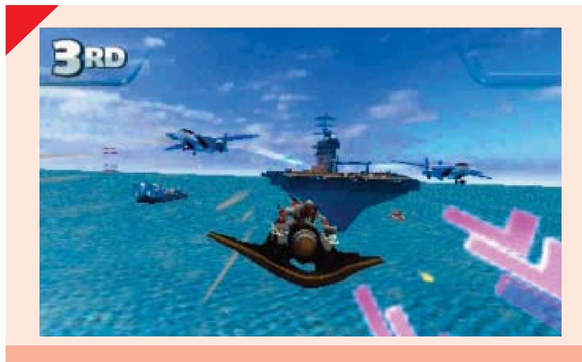
port. Esto es a la vez una bendición y una maldición, ya que sí, podemos acceder a contenido diferente al que podemos disfrutar en su versión de sobremesa, algo positivo si ya has disfrutado del mismo y buscas una vuelta de tuerca con la que seguir exprimiendo la magnífica experiencia arcade que nos ofrece Sumo Digital. Pero a su vez también hubiera estado bien que el juego fuese exactamente igual, para aquellos que no lo hayan podido jugar en otra plataforma. En cualquier caso, el grueso del contenido del juego es el mismo en todas las versiones, incluyendo personajes, circuitos y modos de juego. La diferencia se encuentra, primordialmente, dentro del modo World Tour, el "corazón" del título. Éste ha sido considerablemente simplificado para la ocasión, eliminando las pruebas de "ataque al tráfico", "carrera de anillos", y otros que daban variedad al juego, y reemplazándolos por misiones más simples, como conseguir vencer a un rival concreto en una carrera uno contra uno, ganar sin usar objetos y valiéndote sólo de tu habilidad al volante, o carreras usando sólo un ítem predeterminado. Esta simplificación no solo afecta a las misiones del modo World Tour sino que en general, el nivel de dificultad baja mucho en comparación con sus hermanas mayores.

Esto, al igual que lo anterior, puede ser una bendición o una maldición, ya que el nivel de dificultad de la anterior versión era excesivamente alto y exigente, lo que podría ser un verdadero inconveniente para jugadores menos hábiles o niños. Es incuestionable que la entrega está pensada para ellos, donde todo resulta excesivamente simplificado. Pero se ha pecado por exceso. También es muchísimo más fácil desbloquear personajes, ya que al no existir la dificultad "Experto" los requisitos para "comprar" personajes, a modo de estrellas, son muchísimo menores en esta versión.

En el resto de modos de juego, nos encontramos con básicamente lo mismo que en la versión sobremesa: un modo

Un punto a su favor

Aun con los fallos de framerate y bugs, esta versión mantiene el grueso de cosas que hicieron de su versión de sobremesa uno de los mejores referentes del género que nos ocupa. Una gran variedad de circuitos y personajes sacados directamente de los más carismáticos, queridos y emblemáticos juegos de la factoría de SEGA se reúnen en este grandioso homenaje a su legado. Una jugabilidad variada, más cercana al arcade al más puro estilo OutRun que a Mario Kart, que además incluye tres terrenos y vehículos completamente diferentes.



Un homenaje a toda la historia de SEGA donde podemos ver a Joe Musashi de Shinobi corriendo en el portaviones de Afterburner



contrarreloj con el que enfrentarnos a varios tiempos grabados de antemano por Sumo Digital, modo Grand Prix, donde poder correr campeonatos completos en bloques de cuatro carreras cada uno, multijugador, tanto en línea (aunque sin la posibilidad de jugar en cooperativo al resto de modos) como local, con un solo cartucho o multitarjeta, para 8 jugadores a la vez y en exclusiva, la posibilidad de compartir misiones y carreras exclusivas mediante Streetpass. Un añadido único de esta versión y que resulta muy interesante para alargar la vida del juego, pues así podremos obtener nuevas misiones una vez acabemos la experiencia principal siempre y cuando nos encontremos con otro jugador que lo tenga.

En cuanto a personajes y circuitos, se encuentran todos y cada uno de los personajes que ya están disponibles en la versión de consola, excepto claro está los personajes excluivos de cada versión del juego. Precisamente comparte con Wii U la posibilidad de usar a tu Mii para competir.

Gráficamente nos encontramos con una adaptación a las capacidades de Nintendo 3DS de lo que ya pudimos ver en otras versiones, siendo aceptable aunque a veces algunos elementos duelan un poco a la vista, como el agua. Desgraciadamente no podemos decir lo mismo del framerate, sorprendentemente inestable, llegando incluso a congelarse la imagen por unos segundos en algunos momentos del juego. No solo no alcanzamos los 60 Fps que tanto se agradecen en este tipo de juegos, sino que ni siquiera llegan a alcanzar los 15 Fps, algo que nos obliga a armarnos de paciencia si deseamos disfrutar de la experiencia en 3D. Si desactivamos la imagen en tres dimensiones, la fluidez aumenta un poco, pero sigue siendo bastante irregular.

No es la única pega, pues esta versión está plagada de bugs, glitches, fallos de físicas

Contenido para no aburrirnos

Aunque esté reducida respecto a lo que podemos encontrar en las versiones de sobremesa, esta versión también está llena de contenido interesante, y exclusivo.

Tenemos la función de Streetpass, en la que podremos intercambiar misiones con otros jugadores que nos ayudarán a subir de nivel a nuestros corredores. También tenemos al Mii, personaje exclusivo de las versiones de Nintendo, y en la edición limitada del título nos encontramos también con un código para descargar gratuitamente un personaje más, Metal Sonic junto al circuito de la bahía de OutRun. Esto, sumado a que ya hay confirmado al menos un personaje DLC más nos dará horas de diversión extra.



y falta de respuesta en los controles, que nos dejarán con cara de poker en más de una ocasión. Ni siquiera el aspecto musical se salva, pues si bien conserva la magnífica banda sonora que Richard Jaques compuso para el juego, muchos de los temas están incomprensiblemente cortados a la mitad, algo que no tiene ni pies ni cabeza puesto que Nintendo 3DS tiene la capacidad de sobras de poder reproducir esos temas al completo. Tampoco tiene explicación ninguna que los pocos circuitos que conserven la banda sonora dinámica que sí tiene su versión de sobremesa estén colocados de una forma bastante arbitraria.

En resumen es la experiencia más pobre de todas las presentadas por Sonic & All-Stars Racing Transformed. Podría haber dado muchísimo más de sí si tan solo hubiera estado algunos meses más en desarrollo, puesto que la base, la misma que la versión de sobremesa, es muy buena y la simplificación no es algo necesariamente negativo. Pero con él entre las manos las comparativas resultan un tanto dolorosas. No es un despropósito, pero está lejos de hacer justicia al excelente juego de conducción que conocimos hace unos meses. Si tienes alguna opción de poder optar a alguna de las otras versiones, te recomendamos encarecidamente que lo hagas antes de decantarte por la que aquí tratamos. Tristemente no hay color entre unas y otras y puedes perderte una maravillosa experiencia arcade por una adaptación que no le hace justicia.



Conclusiones:

Un port a medias del excelente juego arcade a la que le convendría haber pasado algunos meses más en desarrollo. Si tienes la oportunidad de jugar a cualquiera de las otras versiones, ve a por ellas. Son claramente superiores..

Alternativas:

En 3DS nos encontramos con Mario Kart 7, la alternativa más directa a este.

Positivo:

– Mantiene la mayoría del contenido de su versión de sobremesa.

Negativo:

- Terrible framerate
- Los controles no responden como deberían

andrea gil

gráficos	60
sonido	75
jugabilidad	50
duración	70
total	**68**

Una segunda opinión:

Se nota que está hecho a la carrera, y está sin terminar, pero aun así conserva la capacidad de divertir de su hermano mayor. Una buena opción si no se puede acceder a las otras versiones.

RACCAR





desarrolla: Tecmo · **distribuye:** Koch media · **género:** beat'em up · **texto/voces:** ing/jap · **pvp:** 55,90 € · **edad:** +18

Fist of the North Star 2

La furia de Kenshiro regresa llena de acción

Uno de los mangas más legendarios de la historia vuelve a nuestras consolas con suficiente contenido como para convertirlo en un "Beat'em up" masivo, sangriento, adulto y lleno de esa estética postapocalíptica



Existen pocas series de manga que sean tan icónicas y reconocibles como "El Puño de la Estrella del Norte"(Hokuto no Ken en japonés). Un futuro postapocalíptico, artes marciales imposibles, hombres imposiblemente musculosos y muchísima sangre son las bases de este relato creado hace hoy 30 años exactos. Para conmemorar dicho aniversario sale a la venta un nuevo juego que cuenta las aventuras de Kenshiro y sus compañeros de la forma más completa y fiel hasta la fecha.

El primer "Fist of the North Star: Ken's Rage" salió para la actual generación de consolas hace 3 años... y aunque tenía buenas ideas fallaba en algunos detalles que entorpecían la experiencia de juego. Los chicos de Tecmo, famosos por su saga de Beat'em up masivo Dinasty Warrior, han esperado tres años para pulir los errores de la entrega anterior y contar la historia que necesitaba y merecía un manga de la fama y la popularidad de "El Puño de la Estrella del Norte". Comencemos.

Las voces originales japonesas y la historia original del manga son grandes bazas a favor del juego

¿A esto cómo se juega?

En primer lugar, la jugabilidad se ha visto sustancialmente mejorada debido a varios factores. El primero es que la velocidad del título ha aumentado, tanto a la hora de movernos por los menús como en los momentos de acción. El segundo es que se ha conseguido una mayor sensación de satisfacción a la hora de ejecutar los combos y que salgan a la cómo y cuándo deben, gracias a la implementación correcta del "timing".

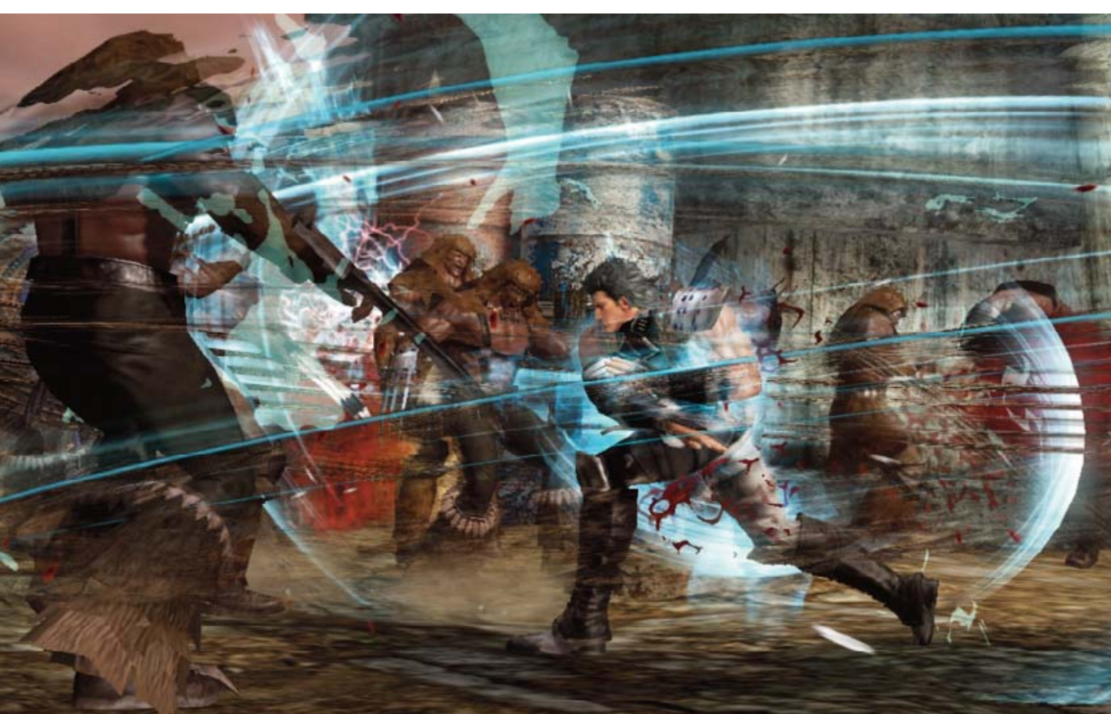
Aparte de eso, varios detalles fuera del apartado técnico hacen de este un título más accesible pero a la vez profundo. Si bien los controles no son complejos y nos haremos con ellos en cuestión de minutos, un ejemplo claro de "jugabilidad profunda" sería el de los pergaminos. Durante la aventura iremos recogiendo algunos que una vez equipados, hasta un máximo de cinco, nos permitirán desbloquear movimientos especiales o mejorar los atributos del personaje (fuerza, vida, defensa, aura...). Sin embargo deberemos escoger con cuidado qué pergaminos equipar, ya que si combinamos varios con los mismos atributos crearemos un "nexo" entre ellos y dicho parámetro subirá de manera exponencial. Muy interesante.

Los "quicktime event" (QTE) también están presentes durante la aventura, sobre todo a la hora de acabar con los jefes de fase, dinamizando un poco el curso de la acción, e incluso habrá momentos en los que deberemos emplear el sigilo y eliminar a los enemigos sin que nos vean, lo que también cambia y aporta variedad a las situaciones jugables.

El Rincón Hardcore

En un mundo de constantes cambios, remakes, reboots, remaches y remeros da gusto encontrar un juego basado en un manga tan icónico e inmutable. No tiene pretensiones. Sabemos lo que esperamos.

Cada vez que se hace algún movimiento comercial en el que se produce un cambio drástico a nivel estético o se reinicia una continuidad, los encargados de dicho acto dicen "Esperamos atraer nuevos fans a la saga". A lo que yo siempre pienso "¿Y qué cojo*** pasa con los millones de fans que ya tiene la saga? ¿Que se fastidien?" Lo vimos con DmC, en consolas, con Saint Seiya Omega en anime... Si algo no está roto, no intentes arreglarlo.







¡Cómo se oye esto!

La música la verdad es que resulta un poco intrascendente. La mayoría de los niveles ni nos daremos cuenta de que existe, salvo en los momentos clave de la acción o en las cinemáticas, donde adoptará un corte más "metalero" aportando mayor sensación de "mirad qué machote soy" al juego. Los efectos de audio son los mismos que en la entrega anterior, y si bien le dan un toque de contundencia al título (que le sobra por los cuatro costados) no varían demasiado.

Lo bueno del apartado sonoro es el doblaje. Íntegramente en japonés con los dobladores originales del anime. Los fans del género agradecemos mucho poder escuchar a Takehito Koyasu (Rei, el de la foto de arriba), y el grito clásico de Kenshiro a la hora de aporrear a su oponente. Las voces son enormemente variadas y mantienen esa esencia de "dureza" durante toda la





campaña.

¿Le veo los poros de la piel?

No. Para empezar porque son tan duros en este juego que no tienen ni poros... ni pezones. Todo el mundo sabe que los hombres musculosos no tienen pezones.

Ya en serio. Este juego no despunta a nivel gráfico tanto como debiera. No sé si está hecho así adrede para que mantenga la estética que le hizo famoso, pero el caso es que las texturas de la piel, pelo y demás no están lo bastante trabajadas.

No obstante, y a modo de compensación, las animaciones de todos los personajes han visto una mejora considerable con respecto a la precuela. Los movimientos se notan más fluidos y veloces, con los personajes bien integrados en unos escenarios que, aunque algo repetitivos y vacíos (qué esperar de un mundo postapocalíptico), son enormes y cuentan con miles y miles de enemigos sin una sola ralentización. Eso hoy en día se agradece, y mucho.

¡Cuestión de horas!

El modo "leyenda" es muy extenso, ya que abaraca toda la historia del manga original, y en él podremos ir cambiando de personaje en función del momento en el que estemos. Además, conforme avancemos se irán desloqueando más luchadores que podremos emplear en los distintos modos (online y offline) hasta llegar a más de 20. Incluso se han añadido historias que ocurren antes y después de la serie a modo de "spin-off" para deleite de los fans y como complemento de la aventura.

Este es el juego del Hokuto no Ken más completo y extenso jamás hecho. ¿Has visto las 7 estrellas de la muerte sobre ti?

Conclusiones:

No defrauda y entretiene. Nos ayudará a pasar las horas muertas haciendo que rejugarlo sea algo seguro. La historia fiel es de agradecer y resulta reconfortante hacer explotar a nuestros enemigos. Recomendable para todos los amantes de la acción y del manga. Queremos accion. Acción tenemos.

Alternativas:

Dinasty Warrior Gundam 3 o el Ken's Rage original para disrutar como enanos de acción sin freno.

Positivo:

- *Enorme cantidad de personajes.*
- *Las voces en japo de toda la vida.*

Negativo:

- *Gráficos nada punteros.*
- *La mecánica puede cansar.*

rodrigo oliveros

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	80
duración	90
total	**75**

Una segunda opinión:

Una correcta secela que no va a revolucionar el género pero que se manteine fiel tanto a los juegos anteriores como al manga original.

Fantástico para los fans y entretenido para los demás.

Carlos Oliveros



desarrolla: atlus · **distribuidor:** namco bandai · **género:** rpg · **texto/voces:** ingles · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +16

Persona 4: Golden

Mejorando lo inmejorable

¿Qué ocurre cuando coges a uno de los mejores JRPG de la decada y lo depuras? Persona 4: Golden no es simplemente un port del original, sino que añade nuevas características para convertirlo en un juego dorado



Que Persona resultase un inesperado boom en el género del rol oriental es un hecho que Atlus pudo comprobar con el lanzamiento de Persona 3 en PS2. Tanto es así que, aparte de los numerosos productos que se crearon a raíz de la tercera entrega de la saga, los desarrollados se pusieron las pilas para sacar en tan solo dos años (en comparación con los seis de Persona 2 a Persona 3) la cuarta parte de la sub saga de Shin Megami Tensei, mejorando el ya de por sí notable P3 con un argumento más interesante y más dinámico, un sistema de combate mejorado y nuevos Personae.

A pesar de que la secuela no obtuvo un éxito tan apabullante, la crítica fue unánime en destacarlo como un juego excelente. Y como no, Persona 4 no iba a quedarse sin su propia reedición, esta vez en exclusiva para Vita.

Gracias a los nuevos eventos y personajes que hay en el juego, la aventura llega a alcanzar las más de 100 horas de duración





Para aquellos que no conociesen el título en su momento, Persona 4 nos cuenta la historia del protagonista, un estudiante de instituto que se muda al pueblo Ibana para vivir con su tío y su prima. Los días se suceden lentamente yendo al instituto hasta que una serie de asesinatos, que lo único que tienen en común es que los cuerpos aparecen colgados en antenas de televisión, rompen con la paz del lugar. Junto a estos desafortunados accidentes, aparece el rumor de que existe un canal de televisión que sólo puede sintonizarse en las noches lluviosas en el que podemos ver a nuestra alma gemela. Nuestro protagonista, ávido de curiosidad, decide ver si esto es realidad y descubre un mundo oculto detrás del televisor, un mundo que podría ocultar las pistas sobre los asesinatos que están ocurriendo en la ciudad.

Un argumento francamente interesante llevado de la mano de unos personajes muy carismáticos y realistas, cada uno con su personalidad, sus aficiones y sus secretos. Gracias también a los Social Link, algo que se introdujo en la tercera parte, podemos tener citas con nuestros miembros de equipo y otros NPCs que encontramos durante toda la historia para poder conocerlos un poco mejor y de esta forma crear nuevos vínculos, conocerles mejor, que sean más eficientes en las batallas e incluso establecer una relación sentimental. Persona 4: Golden incluye dos nuevos Social Link, uno de ellos con Adachi, ayudante de la investigación de Dojima y un nuevo personaje llamado Marie, la cual oculta un secreto relacionado con la ya famosa Velvet Room. La inclusión de estos Links no da una sensación de estar metidos con calza-



La ficticia ciudad de Inaba está más viva que nunca. En P4G podremos visitarla de formas que no eran posibles en el original, como darnos un garbeo de noche por ella o incluso en nuestras motocicletas









dor ya que otros personajes relacionados con ellos actúan en consecuencia a nuestro rango, y además, actúan como un aliciente para aquellos que ya jugaron al original. También se han incluido a lo largo de la historia se han introducido nuevos vídeos y eventos (como un viaje escolar a la nieve) que ayudan a que la narración resulte más estilizada y se aten mejor todos los cabos.

El trabajo que Shoji Meguro hizo en su momento con la banda sonora sigue sonando genial en esta nueva edición y los 15 nuevos temas que podemos escuchar desde el inicio con el nuevo opening “Shadow World” y también “Time to Make History”, un tema de batalla que se intercambia con el del original, aunque también tenemos versiones y remixes de otros temas que ya escuchamos en su momento. El trabajo de doblaje sigue siendo buenísimo, con voces acordes a la personalidad de cada uno de los personajes.

Si jugablemente Persona 4 ya depuraba casi al 100% su anterior entrega dándonos un título mucho más rápido a la hora de jugar, Golden todavía lo mejora aún más. El sistema de combate sigue siendo muy ágil, con acciones directas sobre nuestro personaje y pudiendo decidir un tipo de conducta para nuestros compañeros de equipo o pudiendo darles órdenes directas. Los Social Links siguen teniendo una importancia fundamental en la historia del juego, ya que cuanto más fuertes sean nuestros vínculos con nuestro grupo y con otros personajes, más fuertes y hábiles serán en combate, ya que pueden ser capaces de salvarnos de un golpe crítico que pueda



provocar un Game Over, hacer que sus Personae evoluciones a una forma mucho más poderosa y tener la capacidad de poder crear al Persona de su Arcano Mayor más fuerte que de otra forma no podríamos acceder. Pero principalmente, las novedades de Golden residen en la importancia de los Social Links y las nuevas "libertades" a la hora de poder explorar el Midnight Channel y la ciudad de Ibana. Al mejorar el Link de Marie nos permitirá usar mejores Skill Cards, una nueva característica en la que podremos introducir una habilidad en la fusión de dos Personae.

Gráficamente, el juego se ha visto beneficiado de la pantalla de Vita y ahora podemos disfrutarlo en un formato panorámico que no quedaba del todo bien en su momento en PS2. Además, los gráficos se han visto gratamente actualizados y tenemos escenarios y principalmente, personajes mejor detallados que podemos observar en todo momento ya sea en combate o fuera de él.

Persona 4: Golden es un juego prácticamente perfecto en casi todos los sentidos, pero no hay que olvidar que es un título que tiene un inicio lento que puede echar para atrás incluso a los más pacientes. Aquellos que puedan superar las primeras horas y empiezan a indagar en los misterios de Ibana y del Midnight Channel se verán recompensados con un juego que brilla con luz propia, gracias a su sistema de combate, su música, su argumentos y sus carismáticos personajes.

Si eres nuevo en esta saga o ya disfrutaste del anterior, no tienes excusa para perderte esta excelente revisión que se convierte en uno de los mejores títulos de Vita.



Conclusiones:

Persona 4 Golden es un juego único en su género y es una compra obligatoria tanto como para los que lo jugaran como para los que no lo hicieron en su momento.

Alternativas:

Persona 3 Portable de PSP, para jugarlo en Vita es la mejor alternativa a este P4G.

Positivo:

- Argumento interesante y original y personajes carismáticos.
- Genial banda sonora con nuevos temas.
- Se ha mejorado el sistema de combate.

Negativo:

- Llega en inglés.
- No poder atender a todos los links.

xavi martínez

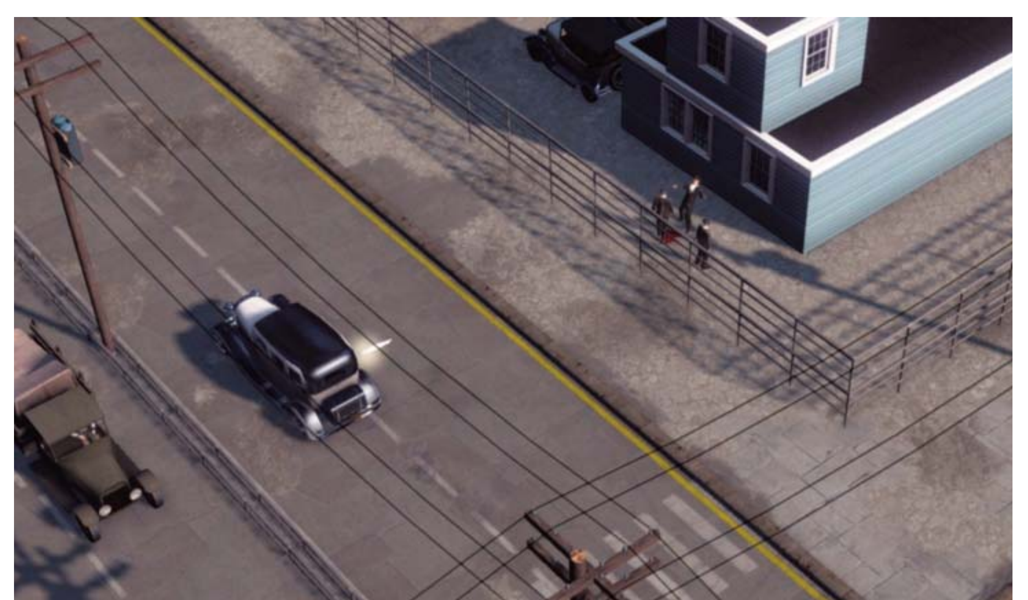
gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	90
duración	92
total	91

Una segunda opinión:

Persona 4 ya fue un auténtico juegazo en su momento y Golden lo convierte en una auténtica obra maestra, ya que ha dejado atrás los fallos en su guión gracias a nuevos vídeos y escenas. Además, las novedades son suficientes para enganchar a aquellos que ya lo jugaron.

Adela Blanco



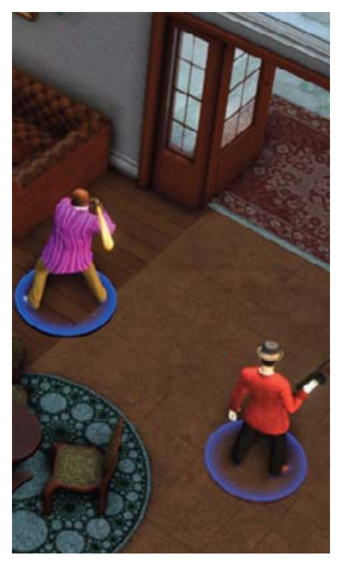


desarrolla: kalypso · **distribuye:** fx interactive · **género:** estrategia · **texto/voces:** cast · **pvp:** 19,90 € · **edad:** +16

Omerta: City of Gangsters

Reescribiendo El Padrino

Ser el malo de la historia es algo que nos llama. Robar, destruir, extorsionar, secuestrar... El día a día para un buen siciliano estereotipado. Y así debería haber sido Omerta. Pero lamentablemente, no lo es



El primer tercio del S.XX norteamericano es siempre una recurrente a la hora de plantear argumentos sea cual sea el medio en el que éste se desenvuelva. Los estereotipos están tan marcados que sorprender en ese sentido puede conseguir un efecto de rechazo en el jugador. Al Capone, La Cosa Nostra o la Chicago de La Ley Seca presentan un escenario y unos personajes casi inamovibles.

Partiendo de esa base se presenta Omerta: City of Gangsters, el cual no esconde en ningún momento el estar basado en continuos estereotipos. Aquí somos un inmigrante europeo (¿Alguien duda que no seamos italianos?) que intenta hacerse un hueco a través del complicado entramado del crimen estadounidense. Primero con ayuda y más adelante forjando nuestro propio destino.

Aunque estemos ante los mismos responsables de la maravillosa serie Tropico, contrariamente a lo que pudiésemos imaginar, el parecido entre uno y otro se limita únicamente a compartir perspectiva aérea. Cualquier premisa en ese sentido debemos erradicarla porque si no, la decepción puede ser mayúscula. No es un juego de gestión socio-económica. En

Omerta nos vamos a dedicar a cumplir una serie de capítulos en entornos reducidos en el que iremos dando trámite a los diversos objetivos que se nos plantean. La profundidad en ese sentido queda muy en entredicho, dando como resultado un juego bastante simple donde el componente estratégico queda reducido a su mínima expresión.

Y es que las primeras horas de juego ya nos dan una clara muestra de qué es lo que puede llegar a ofrecernos. La economía y la estrategia quedan relegadas a un tercer plano con el intento de poner en un primero la historia de nuestro personaje y de los compinches que lo rodean. Lamentablemente esta no goza de mucho interés.

El punto de partida a la hora de afrontar cada capítulo es reiterativo. Desde nuestra casa el primer paso consiste en recabar información sobre nuestro entorno. La forma de hacerlo pasa por emplear la fuerza bruta, el soborno o el "favor por favor". Realmente da lo mismo que opción escojamos, puesto que tan solo debemos seleccionar el edificio indicado, el medio y el personaje que lo va a ejecutar. Ésta se realiza de forma automática y al cabo de un par de minutos se nos revelarán los edificios que pueden ser de especial interés para nosotros o el devenir de la misión.

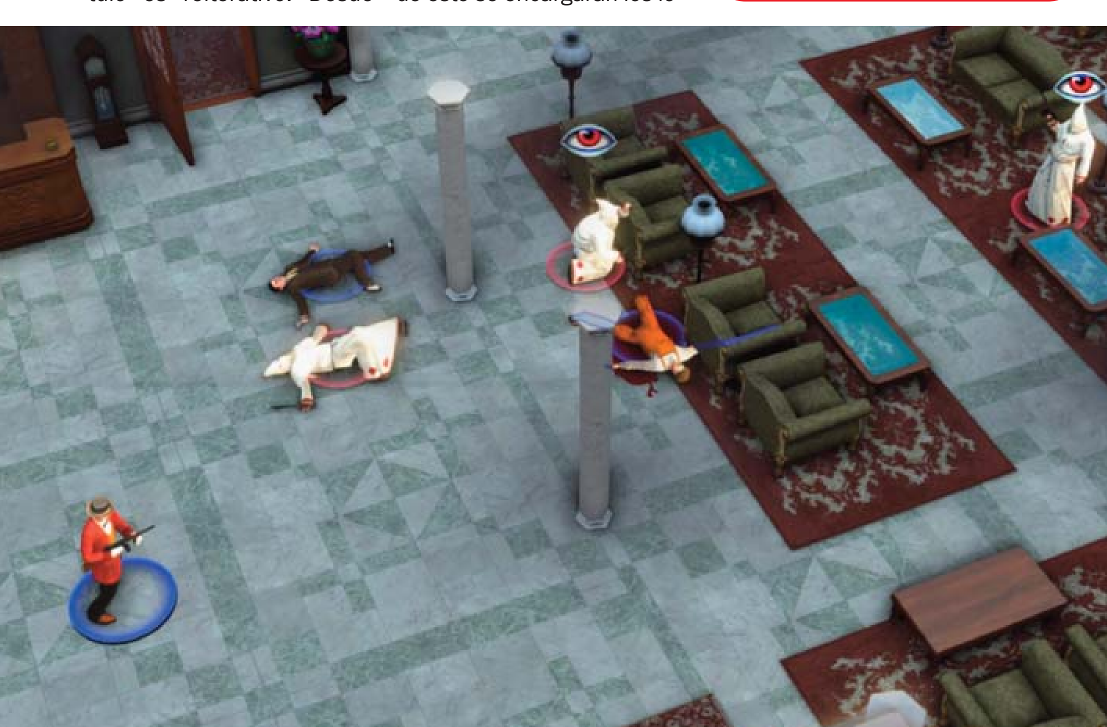
Es en la naturaleza de estos puntos de interés donde podemos comenzar a tejer una red económica que servirá de sustento para nuestras acciones. Los tugurios son fuentes de ingresos rápidos siempre y cuando estén bien suministrados. Y de esto se encargarán los lo-

Little Italy

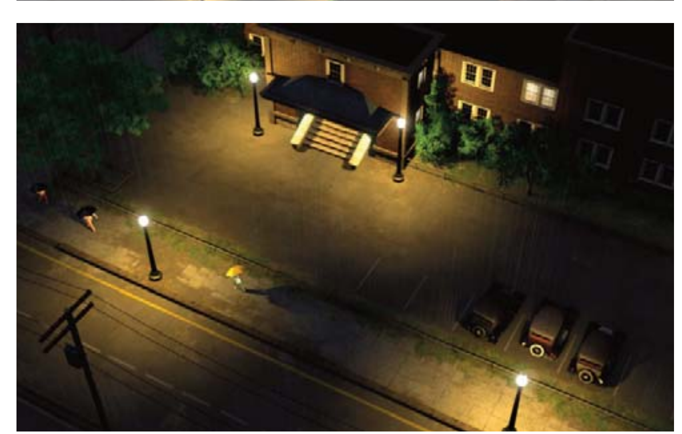
La "gestión de residuos" ha gozado de su propio protagonismo en el mundo de los videojuegos. Los más conseguidos y que mayor reconocimiento han tenido en los últimos años son sin duda El Padrino de Electronic Arts y Mafia de Take 2.

A pesar de que los cuatro fueron concebidos como clones de GTA, lograron gozar de cierta personalidad propia, resultando particularmente brillante el primer Mafia para PC.

Ambientado en la misma época, pero esta vez del lado de los buenos, llegó el polémico L.A. Noire de Rockstar. Brillante en su ambientación de Los Ángeles de la época, su lento desarrollo le valió innumerables críticas.







cales. Un bar unido a una fábrica de cerveza puede ayudarnos a recaudar dinero negro, de la misma forma que lo hace una farmacia y una destilería clandestina, pero con dinero de curso legal. Lamentablemente las opciones no van mucho más allá y la forma de combinar los tinglados no es tampoco muy imaginativa.

Casi siempre que debamos cumplir un objetivo de misión, y alguna vez de forma aleatoria si decidimos atacar un local enemigo, entraremos en modo de combate. Esta parte del juego puede resultar muy engorrosa al principio, y habituarse al necesario ritmo estratégico que exige nos puede llegar a costar. Antes de entrar en combate debemos elegir nuestro equipo entre todos los esbirros que tengamos contratados en esos momentos. Cada uno de ellos suele contar con una habilidad única bien en forma de ataque, bien en forma de defensa. En saber cómo com-





binarlos reside gran parte del éxito.

Una vez elegidos la mecánica pasa en un combate por turnos en el que cada personaje tiene varios puntos de movimiento y varios de ataque. A su vez entra en escena un porcentaje de éxito para realizar la acción en el que tiene en cuenta la distancia, la posición y la existencia o no de elementos intermedios. El resultado son combates faltos de ritmo y que es difícil que llegue a enganchar por lo lento de su desarrollo. No pedimos un hack'n slash, pero sí algo bastante más dinámico.

Gráficamente se le puede exigir mucho más de lo que ofrece. El texturizado cumple, pero los modelados resultan excesivamente pequeños y genéricos, incluso cuando entramos en modo combate. Nos va a costar bastante intentar distinguir quien es quien de nuestro equipo. Tampoco pasan de aceptable el trabajo de animación y donde lo más destacable es el trabajo de iluminación, pero más por pura estética que por su funcionalidad.

El apartado más destacable es sin lugar a dudas el sonoro. El juego llega perfectamente localizado a nuestro idioma y con actores que intentan dar el acento necesario para ambientar los orígenes de los personajes a los que prestan su voz.

¿Y cuánto nos puede durar? Pues todo lo que queramos. Cumplir los objetivos no resulta en ningún caso complejo. Depende de nuestra paciencia, avaricia y el cómo nos las ingeniemos para buscar una forma de financiación imaginativa. Pero ya os adelantamos que lo más básico siempre funciona.

Conclusiones:

Las expectativas no se han cumplido ni de lejos. Muy plano en todos los aspectos. La estrategia está simplificada tanto que nos limitaremos a dar clicks y ver pasar el tiempo. Las fases de combate resultan muy engorrosas y faltas de ritmo.

Alternativas:

Bajo el mismo sello y aunque la temática sea totalmente distinta, no podemos dejar de recomendar Tropico.

Positivo:

- Doblaje
- La ciudad de noche

Negativo:

- Muy limitado
- No tiene profundidad

gonzalo mauleón

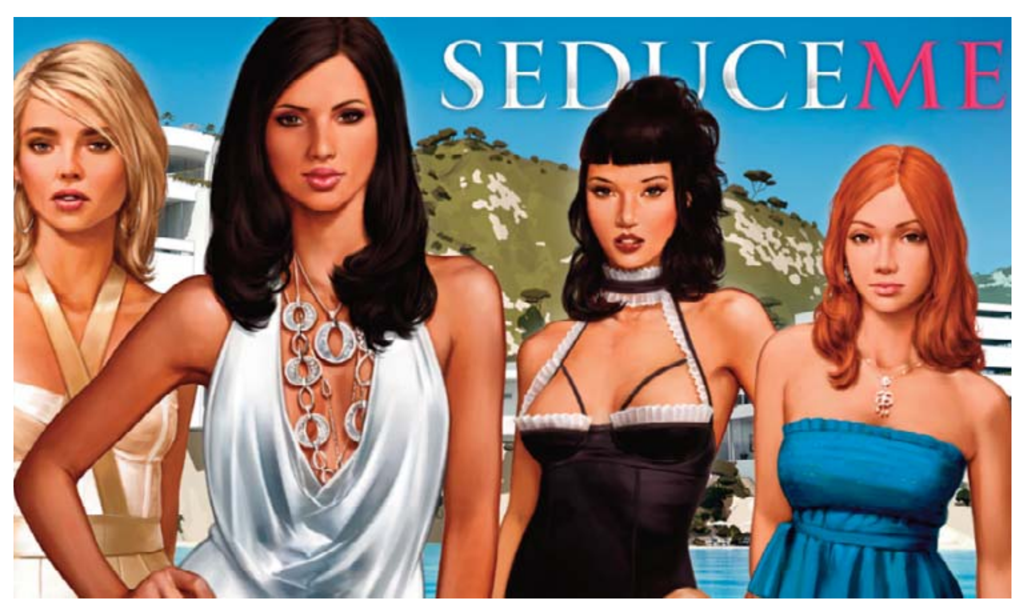
gráficos	50
sonido	70
jugabilidad	50
duración	60
total	**52**

Una segunda opinión:

Cuando comenzamos a tener noticias de él nos imaginábamos otra cosa totalmente distinta. Cuesta mucho engancharse porque los alicientes que presenta son muy pocos. Le falta sustancia en todos y cada uno de los apartados.

Ismael Ordás Carro





desarrolla: no reply · **distribuidor:** no reply · **género:** cartas · **texto:** inglés · **pvp:** 12,99 € · **edad:** +18

Seduce me

Consigue una pareja y gana

De Amsterdam, la ciudad de los vicios, llega este juego erótico-festivo en el que se liga jugando a las cartas. Una mansión con vistas al mar, buen tiempo y muchas chicas. ¿Habrá final feliz?



Sería imposible hablar de este juego sin la polémica y el alborotó que levantó meses atrás, antes de que saliera a la venta. No Reply, el equipo detrás del juego, formado por ex integrantes de Guerrilla Games, quería que Seduce me formara parte del catálogo de Steam, y para ello intentó entrar en el filtro de Greenlight. Sin embargo, fue vetado por Valve por resultar ofensivo, y bajo la argumentación de que Steam no es una plataforma de material erótico.

Ante esta reacción tan negativa de la plataforma de distribución los desarrolladores se quejaron diciendo que en ella en ningún momento queda claro qué es material ofensivo, y sobre todo, que hay una mentalidad de que los juegos son para niños, y hoy en día la edad media de un jugador es de 30 años.

Seduce me es un juego que parece pensado para los solte-

Las partidas de cartas resolverán todo tipo de situaciones: presentación de personajes, charlas, flirteos, confesiones y hasta celos





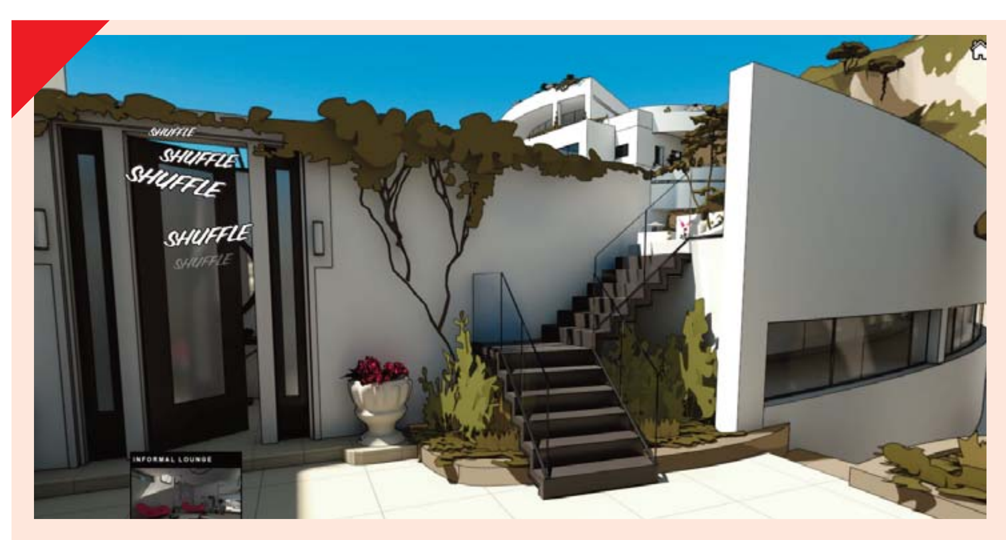
ros hombres y heteros, porque da por hecho que eres un tío y que te gustan las mujeres. Aquí no hay más vuelta de hoja.

De este juego se puede pensar que es una aventura conversacional, pero nada más lejos de la realidad. Se trata ni más ni menos que de un juego de cartas, y aquí tampoco hay más vuelta de hoja.

Al comenzar nos ponemos en la piel de un tío joven y buenorro al que le invitan a pasar unos días en una residencia paradisíaca propiedad de una mujer rica, famosa y buenorra. Imagináos al llegar cuál es nuestra alegría al comprobar que no solo nos espera ella, sino un harén entero de chicas de buen ver. Todas ellas están relacionadas de alguna manera, pero solo cuatro forman parte del juego. El objetivo es ligar e intimar tanto con alguna de ellas que los dos decidan irse de viaje o acabar juntos de alguna manera.

El juego se llama Seduce me (Sedúceme), y no "Dame placer", que es una diferencia importante. Gran parte de los ataques que ha recibido van por este sentido, el de no entender bien (o no querer hacerlo) su verdadero sentido. En su desarrollo hay que ligar e intimar con las chicas completando unas barras, y la forma de hacerlo es mediante juegos de cartas. Estos juegos, según la propia Miriam Bellard, diseñadora, son una metáfora de las conversaciones que pueden tener dos personas al ligar, tienen ese toma y daca, que hace que fluyan y suban o bajen. Y lo cierto es que es una buena forma de representar eso; por su puesto, siempre y cuando no se pretendan usar diálogos propiamente dichos.

Las barajas tienen sus propios palos, aunque las figuras



El juego se desarrolla en las dependencias de una una mansión lujosa en la costa, inspirada estéticamente en la zona del Mediterráneo. Las onomatopeyas que salen de las puertas nos indican que en esa sala hay o puede llegar a haber tema









son las del póker. Y los juegos son diferentes según de qué tipo de conversación se trate: relajada, de flirteo, de acercamiento, de celos... Cada uno tiene sus objetivos y sus limitaciones. En la mayoría de los casos el objetivo es mantenerse cerca de la puntuación del rival (o la acompañante en este caso), así es como más puntos conseguiremos para acerarnos a esa chica. Pero si por el contrario durante esa partida nos mantenemos alejados de su marcador, al acabar podemos incluso perder relación con ella. En otros juegos hay que ganar superando las cartas de la mesa o descartándose antes que la otra persona.

Las chicas "objetivo" son cuatro, y el resto son sirvientas o jardineras, o familiares que andan por la mansión, y nos llevan hasta alguna de las protagonistas tras la partida de rigor.

Cuando hemos conseguido llegar hasta determinada puntuación con alguna de ellas se abre la posibilidad de pasar a mayores. A partir de este momento es cuando empezamos a entender ese cariz erótico y polémica. Ciertamente es un juego muy explícito, pero estas escenas de consumación no son el objetivo, sino un trámite o fase por la que hay que pasar para llegar al final con dicha chica.

Es muy importante recalcar que las escenas explícitas de estos encuentros son imágenes estáticas, y sobre todo, dibujadas por un artista. No hay movimiento, no hay acción propiamente dicha. Es más, solo hay una imagen por acto. A esta imagen la acompañan textos que van narrando lo que esa fémina y nosotros estaríamos haciendo en ese momento, con



algún recorte de la imagen principal centrando la atención en una parte de la misma.

¿Qué significa esto? Que no se recrea demasiado en el acto. Narra los hechos, acompaña un dibujo y se acaba pronto. Así que al final, volvemos a ver que en lo que el juego se centra es en el ligoteo, en interesar a la chica.

En cuanto al arte, su diseño y dibujo bebe mucho de la moda, y de la forma que tenemos de captarla a través de los medios. Las chicas parecen modelos o personajes de la alta esfera.

La banda sonora por su parte es muy relajada, cercana al lounge o chill out, y acompaña bien las partidas. El gran problema es estar compuesta por solo cuatro temas, con lo que se repite cada veinte minutos.

Seduce me es un juego indie, por lo que hay que tener en cuenta que es bastante modesto, de poco presupuesto; y que ante todo pretende , como a estos desarrolladores les gusta decir, explorar una idea, en este caso ligar.

Es un juego interesante en el concepto, pero que cae mucho en la repetición. Repetición a dos niveles: para todas las chicas los juegos de cartas son los mismos, y también repetición al perder las partidas, ya que hay que volver a jugar los mismos juegos.

En la forma de perder las partidas es donde encuentro para mí el punto más negativo. Es un juego de cartas, y como tal, depende mucho del azar, de las que te toquen. Hay que asumir que en numerosas ocasiones, por muy bien que el jugador lo haga, si la máquina no lo permite, no va a ganar, porque la partida depende totalmente de las cartas que se repartan al principio.



Conclusiones:

Intenta simular la forma de ligar mediante juegos de cartas. Está más o menos conseguido, pero se repite una y otra vez la misma mecánica. No hay que verlo como un juego meramente sexual.

Alternativas:

No hay demasiado en el mercado. Si buscas temática sexual, cualquier Larry o hasta Privates. Si prefieres las cartas lo mejor es jugar con los colegas en el bar.

Positivo:

- *Narrativa de las escenas sexuales*
- *Estética poderosa*

Negativo:

- *Se vuelve repetitivo muy pronto*
- *Textos en inglés*

hakka

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	55
duración	60
total	**55**

Una segunda opinión:

Tremendo. De esas cosas que tienen que existir porque de todo tiene que haber bajo la capa del cielo. Otra cosa es que merezca un minuto de tu tiempo. No vamos a ir de exquisitos, pero está claro cuál ha sido el reclamo a la hora de vendernos un juego de cartas.

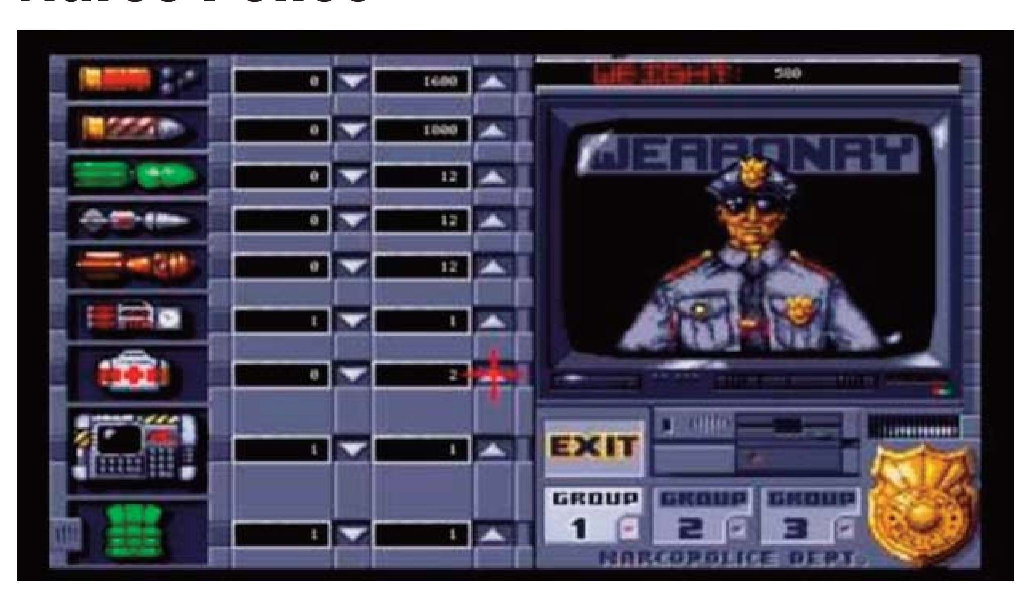
Gonzalo Mauleón


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

Remakes:
Narco Police

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



Programado en Uruguay por Iron Byte, Narco Police fue uno de los últimos títulos publicados por la Dinamic original antes de su quiebra y posterior reapertura como Dinamic Multimedia. Fue uno de esos títulos que se adelantó a su tiempo con un concepto 3D "imposible" para las capacidades de los ordenadores de la época (Commodore Amiga, Sinclair ZX Spectrum, MSX, Atari ST, Amstrad CPC, Commodore 64 y posteriormente MS-DOS) y sirvió de inspiración para muchos de los juegos que vendrían después.

El remake que ha programado Ignacio Rodríguez (Nightwolf) recoge todo lo bueno del trabajo de Iron Byte y lo mejora en aquellos aspectos en los que el original se quedaba corto, como un control mucho más preciso y unas animaciones más fluidas y naturales.

Se trata de un trabajo en el que se respeta al máximo el original, ya que aunque se podrían haber aprovechado las tecnologías actuales para recrear los entornos tridimensionales en los que se desarrolla el juego, se ha optado por mantener la estética y profundidad seudo3D de la obra de Iron Byte. Otra cosa no sería Narco Police.

Lo que si que se ha cambiado es el hud del juego, para aprovechar al máximo la pantalla para la ventana principal. Esto que en el original era un truco para mover el juego en una ventana más pequeña, podía ser un lastre en los equipos actuales, y Nightwolf optó por un cambio que sienta muy bien al remake.

Plataforma original:
ZX, MSX, Amiga, C64, CPC, ST y PC

Año lanzamiento original:
1990

Título original:
Narco Police

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Dune IV

Dune IV es un remake en alta definición del clásico Dune II y mucho más.

Vladislav Demjanishin ha tomado el trabajo de Westwood Studios y lo ha mejorado y ampliado en todos los aspectos. Más misiones hasta un total de 56 que garantizan unas 40 horas de juego, nuevas unidades para todas las facciones, mejoras gráficas y de control, la posibilidad de multijugador y una reprogramación completa de la Inteligencia Artificial de la máquina convierten este Dune IV en un imprescindible para todos aquellos que vimos el nacimiento de los RTS sobre la arena de Arrakis.



Plataforma original:	Varias	Plataforma remake:	PC
Año lanzamiento:	1992	Valoración de GTM	★★★★☆
Título original:	Dune II	PVP:	gratis

Castle Bash

Los smartphones y tablets se están convirtiendo en unos grandes amigos de lo retro. Mecánicas y juegos olvidados en las consolas están llegando a los dispositivos móviles con iOS o Android.

Es el caso de Castle Bash de TouchGrove, que no es más que una revisión del arcaico arcade Warlords de 1980, que tuvo su versión para Atari 2600 un año después. En Castle Bash pueden jugar hasta 4 jugadores y cada uno debe defender su bandera al tiempo que ataca las del resto, con una jugabilidad tipo Arkanoid de raqueta y pelota. Tan sencillo como adictivo al jugar con amigos.



Plataforma original:	Atari 2600	Plataforma remake:	iPad
Año lanzamiento:	1981	Valoración de GTM	★★★☆☆
Título original:	Warlords	PVP:	0,89 €

C&C: Renegade





FICHA **Año**: 2002 - **Plataforma**: pc - **Género**: acción

Llegamos por fin al final de este pequeño repaso de los clásicos de la saga de estrategia más aclamada de todos los tiempos. Y lo hacemos con Renegade, ahora un FPS

La desarrolladora **Westwood** sería también la artífice de esta singular entrega; la primera y la única --hasta la fecha y sin contar los remakes-- en mostrar el universo Command and Conquer como si de un título en primera/tercera persona se tratara. Si bien la idea era novedosa y atrayente como ella sola, el resultado final no acabaría de colmar las expectativas de tanto desarrolladores como usuarios.

Y es que a pesar de que el primer encuentro con este **Command and Conquer: Renegade**, supuso un gran impacto para los jugadores ávidos de más contenido, la infinidad de bugs de los que hacía gala así como un mal acertado concepto jugable --en el que se abandonaba por completo cualquier cosa que tuviera que ver con la estrategia-- hicieron que a partir de éste la saga volviera para retomar el formato tradicional con el que se había dado a conocer. Un experimento fallido que, a pesar de sus defectos, todavía en la actualidad continúa siendo una pieza digna de colección.

La historia no se anda con rodeos y nos pone sin más contemplaciones en la piel de un comando en solitario, saboteador y muy diestro en el arte de asesinar tanto de cerca como a distancia. Como **Havoc**, que ese será nuestro nombre, nos abriremos paso a través de instalaciones enemigas (el NOD obviamente ya que formamos parte del GDI) en múltiples misiones primarias y secundarias a las que podremos acceder de la forma y en el momento que queramos. Lo único que se nos pide y como juego frenético de acción que es, será la total aniquilación de los NOD. Y qué mejor que disponer para ello, de todo el arsenal y material ya visto en la serie; desde vehícu-

C&C: Renegade X: Black Dawn, el remake

*Con las posibilidades que un juego de este tipo podía ofrecer, no era raro que tiempo más tarde la comunidad de fans se hiciera con un remake como Dios manda y adaptado a los tiempos que corren. En este caso tenemos a **C&C: Renegade remake Renegade X: Black Dawn**, un título que no deja de ser un mod construido sobre el motor de Unreal Tournament 3, pero que de cualquier modo plasma perfectamente lo que el original fue y quiso ser.*

Tras cinco años de desarrollo, sería a mediados de 2012 cuando los desarrolladores darían por finalizado el juego. ¿Para jugarlo? Simplemente deberemos contar con el juego de Epic totalmente actualizado.

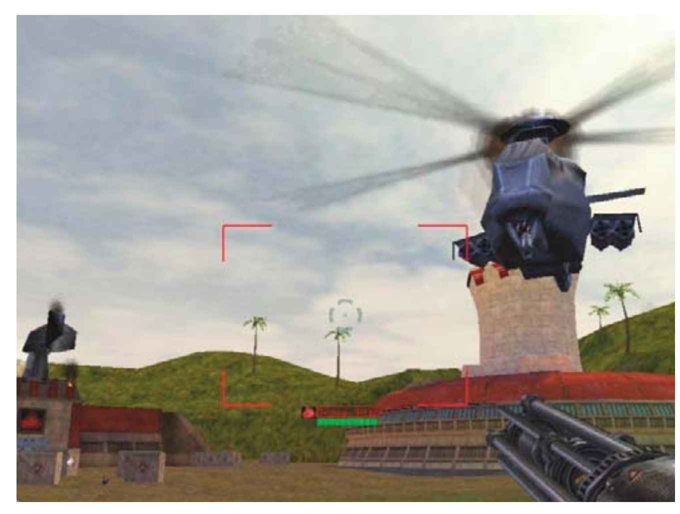


El modelado y detalle con el que han sido confeccionados los distintos vehículos, hacen que éstos sean fácilmente reconocibles

los blindados (como el inconmensurable Mammoth), armas, así como el apoyo y cobertura proporcionado por todo tipo de refuerzos. Más de lo mismo, pero ahora desde una perspectiva diferente. Si siempre te has imaginado cómo sería vivir toda la experiencia Command and Conquer a ras de suelo, **Renegade** es sin duda el título que estabas esperando.

Con Command and Conquer: Renegade, aquellos jugadores que siempre han querido imaginar cómo sería jugar a ras de suelo, tienen aquí su oportunidad

Pero si alguno piensa en hacerse con un título de estrategia al uso, ya puede volver por donde ha venido. Porque **Command and Conquer: Renegade**, es un videojuego de acción pura y dura donde oleadas de enemigos vendrán a nuestro encuentro haciendo gala de una IA a veces algo nefasta. Quizás el contrapunto de estrategia que pueda ofrecer el juego, no pase más que por la posibilidad de usar los refuerzos y escuadrones ya mencionados o nuestra capacidad de decisión. Pero no, Renegade es como cualquier otro FPS salvo quizás, por su vertiente enfocada al **multijugador**. Una opción más que interesante en la que los diferentes jugadores (hasta 32) adoptarán todo tipo de roles, debiendo de forma ineludible, adoptar tácticas de equipo con las enfrentarnos y obtener la victoria ante el bando contrario. Es en este aspecto donde Renegade se comporta mucho mejor que en el modo campaña.



A nivel gráfico hay que decir que Renegade es un juego que por desgracia no ha envejecido demasiado bien. Estamos ante un título de luces y sombras donde mientras que por una parte las aristas y texturas de baja resolución empobrecerán el acabado, por la otra veremos diseños y modelados de algunas de las unidades bastante bien tratadas y perfectamente reconocibles por los jugadores acostumbrados a la saga; destacando en este sentido algunos de los vehículos militares,

En cuanto a los efectos de sonido, nos quedamos con aquellos extraídos directamente de la franquicia, con un doblaje cobrado de matices y un sentido del humor, que aunque no muy abundante, dará vida al personaje del jugador.

En definitiva, un título curioso, decente y una rareza que debes probar como seguidor.

dani meralho




Phantasy Star





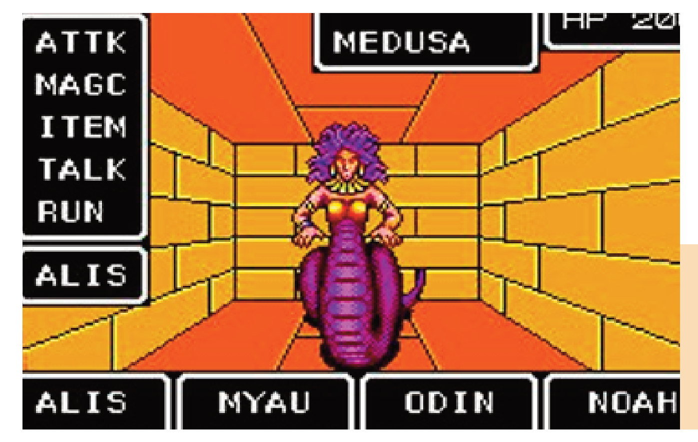
FICHA **Año**: 1987 - **Plataforma**: sms/gba/ps2/psp/ps3/360/pc - **Género**: rpg

Phantasy Star fue la respuesta de SEGA a dos grandes títulos de JRPG exclusivos en su momento para la consola de Nintendo con un juego que se convirtió en un referente para el género gracias a sus múltiples innovaciones. Bienvenidos a Algol

En 1986 surgió a la luz una de las sagas más valoradas de los juegos de rol orientales. Enix creó Dragon Warrior para Nintendo y era obvio que SEGA tenía que crear algo que pudiese combatir con esta genial idea pero sin seguir sus mismas pautas. Sólo fue un año en el que se gestó una aventura que rompía con las reglas que aquel título primogénito puso en la mesa. De esta forma, a finales de 1987 apareció para Master System “algo” maravilloso llamado Phantasy Star.

Desde el inicio, Phantasy Star impresiona, especialmente en el campo gráfico. El trabajo de SEGA fue excepcional, mostrando ilustraciones para aquellos momentos más importantes de la evolución de la historia, otro punto en el que se consiguió desmarcar. Además, fue de los primeros juegos en mostrar una vista en primera persona en un entorno en tres dimensiones al recorrer las numerosas mazmorras del sistema planetario Algol.

Sí, hemos dicho sistema planetario ya que Phantasy Star se alejó del clásico mundo de fantasía medieval en el que un caballero tenía que luchar contra dragones y seres parecidos para llevarnos de la mano por un universo de ciencia ficción en el



Recorrer las mazmorras en primera persona causaba en el jugador una sensación claustrofóbica

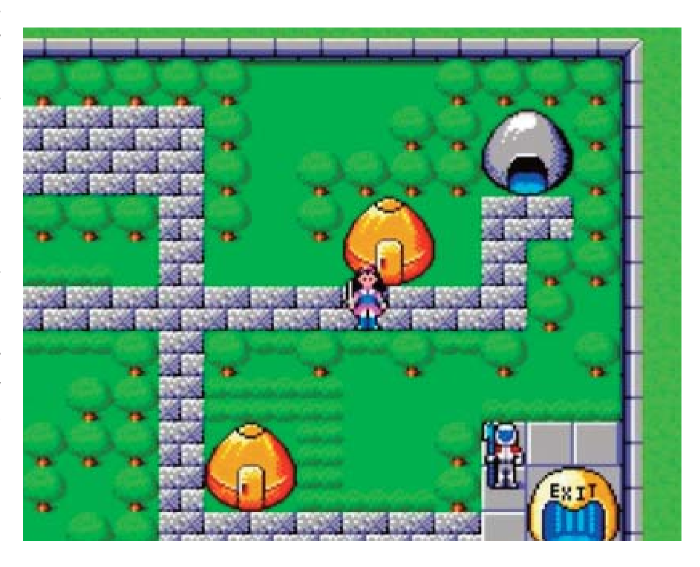
que “casi” todos los planetas viven en tecnología punta. Nuestra protagonista, una joven llamada Alis, que ve como su hermano Nero es asesinado. Ella busca venganza y para ello, debe viajar por todo el sistema planetario Algol para descubrir a los culpables de su muerte, pero no estará sola en su viaje, sino que encontrará a otros compañeros que la ayudarán a luchar contra algo mucho más oscuro que pone en peligro la seguridad del universo y la verdadera fuerza que está detrás de todo.

En lo único que Phantasy Star no cambió fue en el sistema de combate. A pesar de que tenemos la exploración de mazmorras en primera persona, los encuentros siguen siendo aleatorios y por turnos. Cuando luchemos contra ellos, aparecerán directamente en pantalla y veremos el alto nivel de detalle que los desarrolladores pusieron en ellos. Eso sí, no porque sean muy atractivos significa que sean más sencillos y es que puede que este título sea uno de los juegos más difíciles en cuanto a JRPG se refiere. Tendremos que dedicarle horas a hacer powerleveling y a conseguir mucho dinero para poder mejorar nuestro equipamiento y comprar objetos necesarios para nuestra supervivencia, algo que rompe el dinámico ritmo del juego que se consigue con las mazmorras.

Todo fan de los JRPGs, ya sea del género tradicional o de aquellos que son más cercanos a los dungeon runner debe darle una oportunidad para poder descubrir otra parte de los orígenes del género. Ya sea con el original o con alguna de las múltiples recopilaciones que SEGA ha realizado.



El juego no estaba exento de fallos y carencias, como la falta de un auto mapa para guiarnos por sus laberínticas mazmorras



La dificultad de Phantasy Star es muy elevada, tanto que pasaremos muchas horas haciendo que nuestros personajes suban de nivel

Xavi Martínez

10 cosas que no sabías de Dragon Ball



Siguen pasando los años, y sigue sorprendiendo lo que en sus páginas es capaz de esconder. Hay multitud de mitos y leyendas que rodean a la obra maestra de Akira Toriyama. Algunas con un poso de verdad, y otras alimentadas por la leyenda

Un puñado de datos

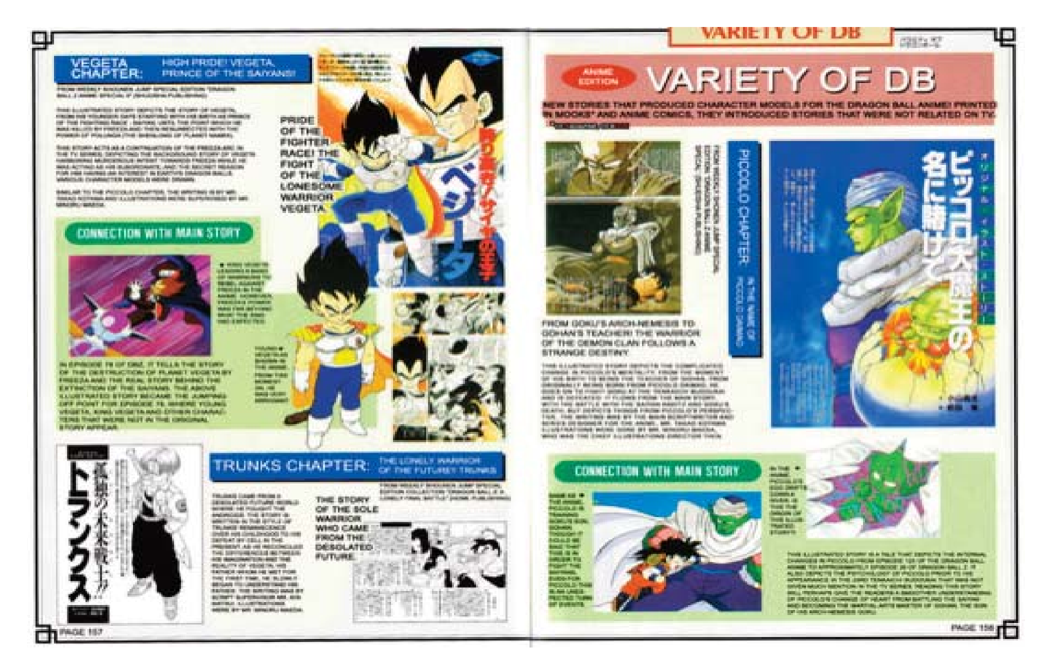
La obra original está compuesta por 42 volúmenes. Su adaptación a TV se hizo a través de Dragon Ball y Dragon Ball Z, cuyos capítulos se emitieron ininterrumpidamente desde 1986 hasta 1996 en Fuji TV. En una encuesta realizada en 2006 por TV Asahi entre el publico nipón arrojó como resultado que es la tercera serie de animación más importante de aquel país.

Se estima que la colección original ha sido capaz de vender más de 300 millones de ejemplares, donde la mitad, unos 152, corresponden únicamente a las ventas en territorio japonés.

G.M.

Mucho se ha dicho ya sobre la obra más famosa de la historia del cómic japonés. Se han editado decenas de guías, biblias, databooks y similares que los fans compramos entusiasmados con el objetivo de descubrir algún nuevo dato o curiosidad que no sabíamos, con mayor o menor fortuna dependiendo de la calidad del producto. Por poner un ejemplo, en Español os podría recomendar el libro "Generación Dragon Ball", que está bastante bien, y que huyáis de la decepcionante "Biblia de Dragon Ball", un libro completamente desaprovechado que no me aportó ni un sólo dato que no supiera anteriormente. Está claro que las mejores guías son las japonesas, como las 10 Daizenshuu, unas exhaustivas enciclopedias en las que está todo o casi todo lo que existe relacionado con Dragon Ball, pero su gran hándicap es que están en el idioma de Akira Toriyama. Hace unos años descubrí una web americana (Kanzenshuu), que posiblemente sea la mejor que existe relacionada con el tema que nos ocupa, de la que me llamó la atención un artículo llamado "10 things you didn't know about Dragon Ball" que encontré bastante interesante. Así pues, me dispongo a traducíroslo, aportando cosas de mi propia cosecha y con algún que otro cambio que he encontrado conveniente.

Comencemos con el listado. Os va a sorprender.


VARIETY OF DB

VEGETA CHAPTER: HIGH PRIDE! VEGETA, PRINCE OF THE SAIYANS!

PRIDE OF THE FIGHTER RACE! THE FIGHT OF THE LONESOME WARRIOR VEGETA

CONNECTION WITH MAIN STORY

TRUNKS CHAPTER: THE LONELY WARRIOR OF THE FUTURE! TRUNKS

THE STORY OF THE SOLE WARRIOR WHO CAME FROM THE DESOLATED FUTURE

PAGE 157

ANIME EDITION VARIETY OF DB

NEW STORIES THAT PRODUCED CHARACTER MODELS FOR THE DRAGON BALL ANIME! PRINTED IN MOOKS* AND ANIME COMICS, THEY INTRODUCED STORIES THAT WERE NOT RELATED ON TV.

PICCOLO CHAPTER: IN THE NAME OF PICCOLO DAIMAO

FROM GOKU'S ARCH-NEMESIS TO GOHAN'S TEACHER! THE WARRIOR OF THE DEMON CLAN FOLLOWS A STRANGE DESTINY

CONNECTION WITH MAIN STORY

PAGE 158

1. Toriyama el olvidadizo

Akira Toriyama siempre se ha caracterizado por ser una persona llana y sincera, a veces incluso demasiado, hecho que puede llegar a decepcionar a algunos fans. Así como, en la actualidad, el autor admite que sería incapaz de dibujar nada relacionado con Dragon Ball porque según él se le ha olvidado todo, durante la misma publicación de la serie también se le olvidaban pequeños detalles como nombres.

Un claro ejemplo es el siguiente: en el databook "Dragon Ball Adventure Special" encontramos fichas de los participantes del Tenkaichi Budokai (Gran Torneo de Artes Marciales). Entre ellas encontramos la ficha de Ranfan, la bella luchadora que se planta en paños menores a medio combate, que vemos que está casada ni más ni menos que con un hombre llamado Trunks (トランクス – Torankusu). Descartamos que sea una coincidencia o casualidad, ya que se trata de un nombre 100% Toriyama, así que sólo nos queda pensar que Tori reutilizó este nombre para el vástago de Vegeta o simplemente se le olvidó que lo había utilizado con anterioridad.

2. DBZ Side Stories

Aunque poca gente los conoce, existen 3 mangas llamados Side Stories que narran la historia de tres enigmáticos personajes como Piccolo, Vegeta y Trunks. Minoru Maeda, el director de animación más importante de Dragon Ball, que dirigió gran parte de la serie desde el episodio 1 hasta pasada la mitad de DBZ, es el ilustrador de estas tres historietas que profundizan en el pasado de estos tres carismáticos personajes. El guión de las dos primeras (Piccolo y Vegeta) corre a cargo de un peso pesado como Takao Koyama, mientras que la Side Story de Trunks está guionizada por Aya Matsui. Estos desconocidos manga, que aparecieron en números especiales de la Shōnen Jump y en Anime Books de DBZ, son interesantes por el hecho de mostrarnos reflexiones de estos personajes desde una perspectiva seria y adulta, y realmente distinta al estilo Toriyama, quien intentaba no caer en el dramatismo extremo en sus obras, normalmente a través de algún gag. De hecho, Toriyama se sintió un poco abrumado con los dos especiales de TV de DBZ, conocidos por ser las dos piezas de animación más trágicas y adultas de todo Dragon Ball, y afirmó que él hubiera sido incapaz de concebir algo tan truculento



3. Supuesto nuevo manga de Akira Toriyama

No es la primera vez que se rumorea la posible vuelta de Toriyama a los lápices para crear una nueva saga de Dragon Ball, hecho que nos haría más que felices a los fans. Por desgracia, este hecho es altamente improbable, por no decir completamente imposible: Toriyama ha dicho por activa y por pasiva que no volverá a dibujar un nuevo manga de DB. Es más, dice que ni siquiera sería capaz de ello, ya que se le ha olvidado cómo dibujar a la mayoría de personajes. Hace poco la Toei Animation le forzó a realizar un dibujo especial de Bardock para un DVD y en la nota del autor, este afirma que tuvo que documentarse a conciencia porque se había olvidado absolutamente de todo. Ya podéis ver que el panorama es desolador. Aunque Shueisha se lo ha propuesto varias veces y Toriyama ha llegado a planteárselo -cosa que ha desatado decenas de rumores en más de una ocasión- al final el maestro se ha echado atrás alegando que tiene muy mal recuerdo de su época de dibujante de serie regular, etapa que califica como “infierno”. Por eso, en las últimas ocasiones ha acabado delegando el trabajo a Ooishi Naho, una auténtica fan de Dragon Ball que, según Tori, conoce a los personajes incluso mejor que él. Algunos mangas de esta autora son la adaptación al manga de la película de 2008 “Goku y sus Amigos Regresan”, el “Episode of Bardock” donde el padre de Goku alcanza el estado de Super Saiyan, y la serie Dragon Ball SD, una versión miniaturizada de la misma que se publica de pascuas a ramos en la revista Saikyo Jump. El dibujo de Naho no es malo, pero ciertamente está a años luz de Toriyama-sensei.

4. ¿Por qué 7 bolas?

Aunque quizás esto sea ya buscarle los tres pies al gato, los fans de Dragon Ball ya sabéis lo curiosas que suelen ser las explicaciones de Toriyama, así que echésmosle un vistazo. En el libro “Adventure Special”, aparecido en mitad de los ’80, Toriyama nos explica la razón: en la novela épica japonesa del s.XIX Nansō Satomi Hakkenden existen unas bolas mágicas, que en este caso son 8. Esta fue la fuente de inspiración del maestro, aunque con este apunte del mismo Toriyama: “*Como en Hakkenden eran 8 bolas, puse 7 en Dragon Ball, ya que hubiera quedado mal si hubiera puesto 8 también ¿no creéis?*”. Sí, suena un poco ridículo.



5. Toriyama sí participó en Dragon Ball GT

Este suele ser un tema bastante polémico entre los fans, y sigue sin estar aceptado por una gran parte de ellos. La mayoría cree que Dragon Ball GT es tan floja porque “Toriyama ha estado completamente al margen de su creación”. Por sorprendente que parezca, esta no es toda la verdad al respecto. Y es que Toriyama sí ha participado en Dragon Ball GT, y bastante. Diseñó a todos los personajes, desde la odiosa Pan al infame Giru, así como el paupérrimo Vegeta con bigote o al ridículo Satan calvorota.

Y no sólo esto, también creó escenarios, diseños mecánicos e ideó varias situaciones para la serie, así como dio consejos de como debía ser el 4º nivel de Super Saiyan. Y lo cierto es que la aportación del maestro fue bastante desafortunada como a la postre ha quedado demostrado.

Se rumorea incluso que la razón de estos pésimos diseños fue una pequeña venganza de Toriyama con la Toei, que lo saturaba con encargos de Dragon Ball cuando lo que él quería era desconectar. Y aunque no fuera verdad lo de la vendetta, lo cierto es que estas aportaciones coincidieron con la peor etapa creativa del autor, que ya evidenciaba cierta fatiga en la parte final de la saga Buu.

Toriyama siguió colaborando en DBGT a medida que avanzaba la serie, con el diseño del Super Saiyan 4 -hecho que pocos fans admiten, ya que la versión final fue realizada por el veterano Katsuyoshi Nakatsuru- o la eliminación del bigote de Vegeta a petición de su propia hija (esto fue trasladado tal cual a la serie, donde era Bra la que pedía a su padre que se quitara el bigote porque le quedaba fatal, hiriendo el amor propio de príncipe Saiyan). A pesar de esto -y antes de que se me echen encima los fans-, y aquí sí que debemos excusar a Toriyama, el guión de DBGT fue obra exclusivamente de la Toei, quien imprimió a la serie ese tono tan infantil y esa falta de ritmo y emoción, que tan bien sabe crear el maestro. Así que, a pesar de que el sensei sí participó en DBGT (al mismo nivel que lo hizo en las películas; con diseños, conceptos, ideas, etc...), los auténticos culpables del descalabro fueron los responsables de Toei Animation.

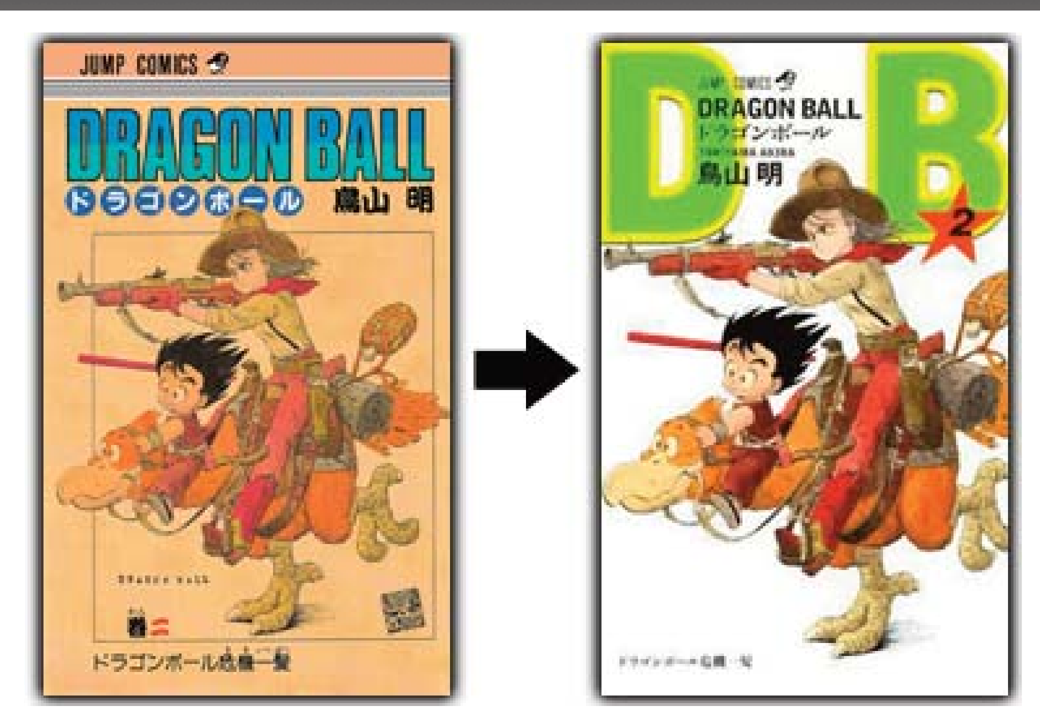


6. Budhiyasa

En la última viñeta del capítulo 32 del manga, donde Goku y los demás llegan por primera vez a la sede del Tenkaichi Budokai o Gran Torneo de Artes Marciales, se puede observar en la esquina izquierda a un curioso personaje que mira a la 'cámara', con "Budhiyasa" escrito en la manga de su camisa. Muchos pensamos "¿Y este tío quién es?", puesto que se salía bastante del estilo habitual que Toriyama emplea en recrear público o multitudes -que a veces incluso dibujaban sus ayudantes, como es normal en estos casos-. Pues la explicación tardó varios años en llegar; concretamente en el número 19 del Birdland Press, una especie de correo de los lectores que respondía el propio Toriyama. Resulta que este señor es ni más ni menos que el guía que tuvo la familia Toriyama en su viaje vacacional a Indonesia, que entabló tal amistad con el maestro que este decidió incluirlo en el manga a modo de guiño. Pero esto no es todo: la otra razón de peso para este cameo es el hecho de que Toriyama se inspiró notablemente en los entornos de Bali para recrear el ambiente del gran Torneo, con lo que esta aparición cobra aun más sentido.

7. La extraña donación de energía de A-17

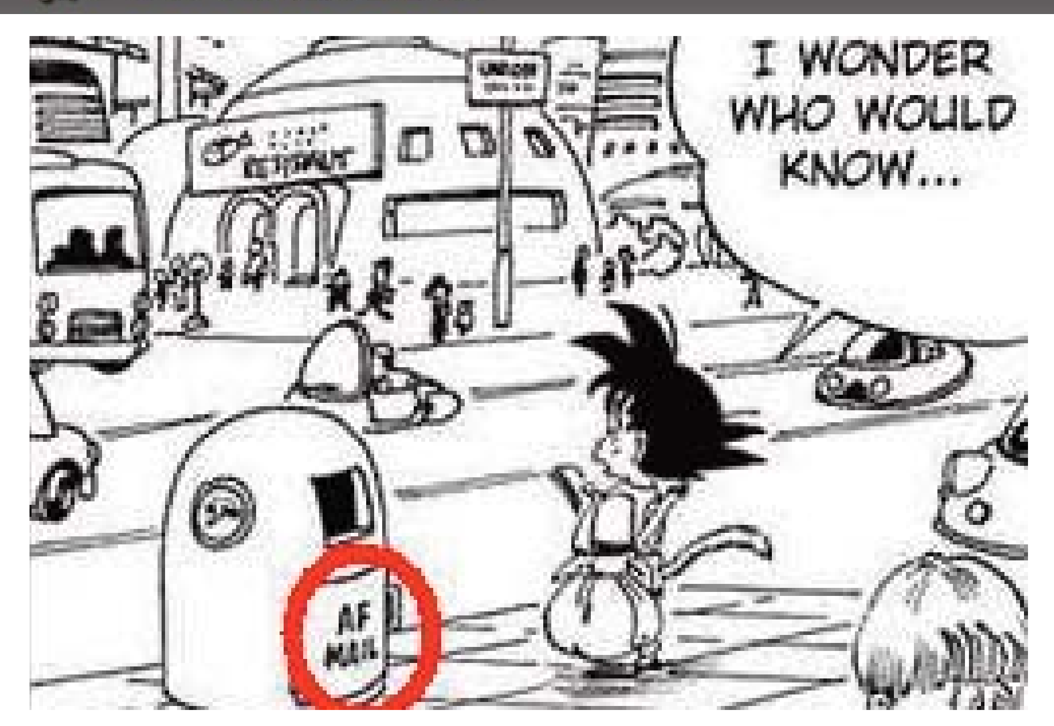
Hacía el final de la serie, cuando Goku está reuniendo energía de todos los habitantes de la Tierra para generar el Genkidama definitivo con el que aniquilar a Buu, somos testigos de un hecho de lo más curioso. A-17 se encuentra cazando en un bosque cualquiera cuando oye la voz de Goku pidiendo energía y, con una sonrisa en los labios, no duda en alzar la mano para donar su fuerza a la causa. Bien, pues lo cierto es que Goku y A-17 nunca se conocieron. Goku enfermó durante su combate contra a-19 y A-20 y cuando se recuperó A-17 ya había sido absorbido por Cell, por lo que el joven androide debería ser incapaz de reconocer la voz de Goku. Es curioso además el hecho que Toriyama eligiera a A-17 para aparecer donando su energía a Goku, a quien nunca llegó a conocer (al menos en esta línea temporal), y se olvidará de personajes como Lunch en la versión manga, quien sí apareció en al anime. Este gracioso fallo, del que casi nadie se percató, fue recopilado en la Daizenshuu volumen 7.



8. ¿Cuántas ediciones existen del manga?

En Japón existen numerosas ediciones diferentes de Dragon Ball. La primera de ellas, que fue serializada de manera semanal en la revista Shōnen Jump, se empezó a publicar en 1984, hasta finales de 1995, con el capítulo 519. Esta edición se caracteriza por su baja calidad de papel y por tener varios episodios en color. Más tarde, la serie fue recopilada en tomos o tankōbon, de los cuales se lanzaron 42 desde 1985 a 1995, con mejor calidad de papel pero con los episodios a color en escala de grises. Cada tomo valía 390 yenes. A partir de 1992 empezaron a salir los entonces cotizados Anime Comics, que adaptaban las películas y especiales de TV al cómic, a todo color y con gran cantidad de información extra, así como posters, pegatinas... Un objeto de coleccionismo para cualquier fan de la serie que se precie. Se publicaron hasta 1997 con el último TV Special de DBGT. En 2002 empezó la edición kanzenban, con tomos más grandes, con más páginas y algunas a color, nuevas portadas, y lo que es más importante, un nuevo final. La edición pasó de 42 a 34 volúmenes publicados hasta 2004.

No contentos con esto, en 2005 empezaron a publicarse unos nuevos Anime Comics que esta vez adaptaban toda la serie de TV (la parte Z), a todo color también, y fueron publicados hasta 2010 con el final de la saga Buu. Para rematar, en 2009 se relanzó la edición tankōbon, con portadas ligeramente cambiadas y el final original. Os pueden parecer muchas ediciones, pero en España no les andamos a la zaga: tenemos las series blanca y roja originales de Planeta (que recogen lo que equivale a Dragon Ball y Dragon Ball Z en el manga), la edición tomos con los fotolitos invertidos, la edición amarilla y azul -reediciones de la blanca y roja-, los tomos amarillos con el sentido de lectura original y la Edición Definitiva, que no es otra que la kanzenban pero con la poca calidad a la que nos tiene acostumbrados Planeta. No podemos dejarnos los pésimamente adaptados Anime Kid Comics o la flamante y lujosa edición libro tapa dura, de próxima aparición y recogida dentro de una bonita caja por unos 40€ por entrega. ¿Qué os parece?



9. La conspiración AF

Cuando acabó Dragon Ball GT, en plena efervescencia internetera, aparecieron rumores de una nueva entrega de la franquicia, de nombre Dragon Ball AF. Se publicaban ilustraciones (demasiado feas para ser oficiales, pero bueno...) e incluso scans de revistas japonesas con información sobre el tema (obviamente, montajes), además de la cansina retahíla de supuestos 'openings', que no son más que vídeos hechos por fans cogiendo intros de videojuegos o similares e introduciendo algún cambio chorra.

Todo este absurdo fenómeno incluso provocó que dos aficionados japoneses -primero Toyble y más tarde Young Jiji- crearan sendos mangas basados en DBAF, que no son más que doujinshis, eso sí, con una notable calidad. ¿Qué hay de cierto en Dragon Ball AF? ¿Existe o ha existido realmente? La verdad es que... DBAF sí existe. Os cuento: En en episodio 68 del manga, podemos ver a Goku por primera vez en la ciudad, donde observamos a su izquierda un buzón en el que pone "AF MAIL". Una pista interesante ¿no creéis?

No quedándose contentos con esto, los chicos de la Toei Animation nos dieron otra pista en el TV Special 2 (llamado aquí "Un Futuro Diferente"), donde volvemos a ver un buzón con el misterioso "AF MAIL". ¿Queréis más? En el primerísimo episodio de la serie, Bulma saca una moto de su caja de cápsulas con el logo "AF 4029". ¿Demasiadas coincidencias? En fin, lo dejo ya porque, obviamente, os estoy tomando el pelo.

Aunque todo esto que os he dicho arriba es cierto, no tiene absolutamente nada que ver con una nueva secuela de Dragon Ball, y por si aun hay alguien a estas alturas -que ha vivido en alguna cueva durante los últimos 10 años- que cree que DBAF es real, os puedo decir que no, que no existe ningún DBAF, al menos de manera oficial, y que todo, absolutamente todo es invención de los fans. En fin, me parece increíble que una chusta de dibujo como aquel ya célebre "Goku SSJ5", pésimamente dibujado y totalmente desproporcionado, haya podido desatar esta locura, haciendo creer a mucha gente que era algo que pudiera dar pie a una nueva serie que tome como protagonista a Dragon Ball.



10. El Plan para Destruir a los Super Saiyans

Aun sigue habiendo una gran confusión respecto a este esquivo par de OVAS. ¿Qué apareció antes, el OVA, el videojuego o la guía del juego? Lo explicaremos de nuevo para que quede claro: en 1993 aparecía para Famicom el juego Dragon Ball Z Gaiden: Zetsumetsu Keikaku (algo como “el plan para exterminar a los Saiyajin”), un RPG mediante cartas que nos introducía por primera vez el personaje de Hatchhyack y la venganza tsufur orquestada por el Dr. Raichi. Al poco tiempo aparecieron dos cintas VHS con sendos OVA que servían de guía visual del juego, y a partir de la animación de estos OVA se creó al año siguiente el juego para Playdia, dividido en dos entregas, que además incluía multitud de escenas nuevas así como varios finales. Para acabar, en Dragon Ball Raging Blast 2, para PS3 y Xbox 360 se incluyó un remake (bastante flojo, por cierto) que recreaba la historia de los dos OVAs antiguos pero resumida y con algunos pequeños cambios, utilizando técnicas de animación modernas. Esta es la única historia sobre este juego/OVA. He leído tantas barbaridades al respecto que es mejor exponerlo con claridad de nuevo.

Hasta aquí esta pequeña compilación de curiosidades relacionadas con nuestra serie favorita. Es posible que ya supiérais algunas de ellas, pero sólo con que hayáis descubierto algún detalle nuevo por pequeño que sea, ya me doy por satisfecho. Un abrazo muy fuerte a la gente de Kanzenshuu por el excelente trabajo que realizan

El Super Saiyajin es un estado que sólo pueden alcanzar los Saiyajin o un híbrido de esta raza guerrera cuando logran desatar un nivel de energía determinado. Normalmente los Saiyajin alcanzan este estado tras un momento de rabia. Esta alteración les permite desplegar todo su potencial de ataque, otorgándoles al margen de un cambio estético y corporal, un aumento de su nivel destructivo. Son ángeles de la aniquilación

aoshi
pixfans.com

A vueltas con el Crowdfunding



En los tiempos que corren actualmente, donde la política y la economía de todos los países del mundo están sumamente mermadas, las iniciativas e ideas revolucionarias salen a la luz en busca de financiación y apoyo popular



Seguramente conozcamos, dentro de nuestro entorno, muchos casos de pequeñas empresas emprendedoras o de personas que buscan conseguir un sueño o continuar un proyecto que se ha quedado a medias. Hoy en día ninguna gran empresa o los que se denominan "bancos" prestan dinero para estas iniciativas.

El ser humano es inconformista y revolucionario por naturaleza es por ello que ante cualquier dificultad o reto conseguimos reponernos y progresar. Así es por tanto como nace la idea del Crowdfunding.

Muchas personas habrán oído hablar del Crowdfunding pero vamos a tratar de dar una idea general de lo que es realmente y veremos casos en los que ha funcionado a la perfección...y casos en los que no.

Crowdfunding es, por traducirlo de alguna manera, un modelo de financiación en masa. Todavía queda muy formal esta definición que parece no ajustarse verdaderamente a su objetivo, por lo que lo denominaremos más familiarmente como un modelo de cooperación colectiva. Aquí ya vemos que el objetivo del Crowdfunding es financiar entre "todos" pequeños proyectos o iniciativas que necesitan financiación.

Uno de los pioneros del Crowdfunding lo encontramos en la industria de la música. En 1997, el grupo británico de rock Marillion, logró que sus fans estadounidenses financiaran su







KICKSTARTER

gira por EE.UU por una suma total de 60.000 dólares. Podemos decir por tanto que el Crowdfunding había empezado su andadura.

Actualmente no se trata de un modelo de financiación exclusivo para grupos de música sino que cualquier tipo de proyecto tiene cabida, como por ejemplo los videojuegos.

Todas estas iniciativas necesitan una plataforma sobre la cual apoyarse y servirse como medio de difusión es por ello que en 2009 nació Kickstarter, una plataforma web que centraliza diversos proyectos creativos que cualquier usuario puede apoyar a cambio de recompensas no monetarias. Un año más tarde, y viendo el gran revuelo y éxito de dicha plataforma, se sumaron otras webs españolas como Lanzanos y Verkami. Todas estas webs permiten reunir a gente que necesita financiación para su proyecto como a gente que le gustaría apoyar un proyecto. Podemos pensar que se trata de una donación sin embargo es mucho más que eso ya que la persona o grupos de personas que prestan dinero a un determinado proyecto, si logra recaudar el dinero necesario para llevar a cabo el proyecto, reciben una recompensa no monetaria a cambio como pudieran ser copias digitales del disco, un poster, un libro firmado por el autor y muchas más recompensas según el dinero aportado.

Si centramos nuestra atención sobre los videojuegos podemos pensar que es un modelo de financiación perfecto para dar a conocer videojuegos que hayan sido creados por individuos o grupos de personas sin ningún tipo de apoyo económico por parte de distribuidoras. En cierto modo tenemos razón y, dado el éxito cosechado por

Muchas empresas buscan ahora ser plataforma para impulsar los nuevos proyectos a través del Crowdfunding pero muy pocas han logrado asentarse finalmente en internet. Las primeras en aparecer fueron Kickstarter, Lanzanos y Verkami por lo que si realmente quieres llegar a un amplio abanico de potenciales inversores en tu proyecto, éstas son tus webs. Posteriormente han aparecido otras más especializadas para música, videjuegos o películas, pero no acaban de convencer como portal para empezar en el mundo del Crowdfunding



este tipo de videojuegos en los últimos años, hemos acabado denominándolos Juegos Indie.

El mundo de los videojuegos ha estado durante muchos años "dominado" por las grandes distribuidoras ya que se suponía que para conseguir un juego que verdaderamente gustase se debían invertir millones y tener un grupo muy especializado de marketing para que se vendiese a gran escala. Este tópico podemos decir que ha "muerto". Gracias al Crowdfunding algunos videojuegos han conseguido finalmente salir a la luz gracias al apoyo popular.

En este aspecto podemos sentirnos muy orgullosos del trabajo realizado por los españoles en este terreno. Vamos a comenzar con el recientemente anunciado Embrion: La Gran Pregunta. Se trata de un 'survival horror' en la que el que el protagonista, un minero espacial, sufre un accidente a bordo de su nave y se ve obligado a buscar una estación espacial cercana donde hacer las oportunas reparaciones. Será en esta estación espacial donde transcurrirá la pesadilla. Además los desarrolladores han querido incluir factores psicológicos a la aventura a través de la personalidad del protagonista y la relación que mantiene con un robot, su única compañía durante sus largos viajes espaciales.

Como vemos se trata de un proyecto muy atrevido que busca financiación a través del Crowdfunding. Se han marcado como objetivo nada más y nada menos que 125.000 €, lo que representa todo un hito en España. Todavía están buscando esa financiación a través de Verkami y esperamos que consigan su objetivo ya que el juego verdaderamente promete.

Si pensamos en proyectos mucho más ambiciosos si cabe, lo primero que se nos pasa por la cabeza es Ouya. Muchas habréis oído hablar de esta consola basada en Android y que nos permitirá descargarnos juegos gratuitamente así como jugar en la nube a través de OnLive y ver vídeos en directo. Según los creadores la consola será totalmente "hackeable" y cualquier usuario podrá desarrollar su propio juego, siguiendo así con el estilo y la iniciativa de compartirlo todo entre todos.

Esta nueva videoconsola que intenta desmarcarse de Sony o Microsoft ha conseguido un gran apoyo a través del Crowdfunding logrando obtener la sorprendente cifra de 8.500.000 $. Sin saber muchos detalles acerca de los futuros juegos, lo que sí que tenemos claro es que esta iniciativa a gustado y mucho entre todos los participantes de proyecto y es que una videoconsola "independiente" y



por un precio de 99$ es realmente irresistible.

Podemos pensar que estas iniciativas y plataformas de apoyo han formado un vínculo afectivo muy fuerte logrando que pequeños emprendedores logren sus objetivos sin embargo, no todos alcanzan la tan codiciada gloria.

En muchas de las webs mencionadas anteriormente como plataformas impulsoras del Crowdfunding online se destaca un principio común a todas: No mostrar los proyectos fracasados. Y es que si nos fijamos, si algún proyecto no logra la financiación buscada desaparece de la web y más tarde es casi imposible volver a encontrarlo. Estos sitios webs se escudan en que el "fracaso" no es buena publicidad para nadie y menos un emprendedor así que por decirlo de alguna manera, se deshacen del proyecto. Esto último en cierta manera podemos entenderlo sin embargo, como todo en esta vida, hay que aprender de los errores y no guardarlos bajo la alfombra.

Podemos decir por tanto que estas iniciativas que surgen en tiempos de crisis son las que perduran y acaban perdurando. Como hemos visto todo tiene sus pros y sus contras así que no todo es de color de rosas en este mundo de la financiación popular. Aunque pensemos que tenemos un proyecto inigualable, está sumamente condicionado al gusto y beneplácito de los usuarios que de manera personal financian el proyecto. Dicho esto, ¿Es bueno que el público tenga todo el poder de decisión aunque sea el que pone el dinero? ¿No hay formas mejores de financiación que permitan más flexibilidad?...Son muchas las dudas que se plantean pero para un emprendedor, las dudas no tienen cabida en su cabeza.

Un nombre de videojuego que no debemos olvidar es Double Fine Adventure ya que está consiguiendo un apoyo incondicional a través del modelo de financiación popular. Con Tim Schaffer al frente del proyecto cualquier cosa es posible ya que podemos asegurar que todo lo que se destine al proyecto será utilizado para su mejora y desarrollo. Ya se han recaudado más de 3´3 millones de dólares gracias a la confianza que es capaz de generar su solo nombre

jorge gómez
guiltybit.com

Uno más del rebaño



En una época de explotación de franquicias consagradas e innovación prácticamente bajo cero, nos encontramos con una máxima que se repite lanzamiento sí lanzamiento también: o destacas, o fracasas. El ser uno más del rebaño ha dejado de ser una opción

La industria del videojuego ha cambiado. Mientras que en el pasado se trataba a este medio casi desconocido como un bicho raro cuya única función era entretener a los pequeños de la casa con muñequitos moviéndose en coloridos y fantásticos escenarios, ahora se discute incluso si lo podríamos considerar un arte. Ya no solo se trata de saltar y correr sin más pretensiones: con las mejoras tecnológicas los videojuegos han ido contando mejores historias hasta el punto de que sagas como Metal Gear Solid o genuinos productos como Heavy Rain se han acercado peligrosamente al universo cinematográfico. La vida sigue y todo cambia, como diría aquel.

Y estos cambios han traído muchas cosas buenas, es cierto, pero también un puñado de nubarrones que se han posado en el también nublado cielo de nuestro medio. Hablo del dinero, por ejemplo. Mentiría si dijera que en el pasado no se intentaba ganar dinero, pero tampoco sería sincero si dijera que actualmente la cosa no ha empeorado. Los videojuegos cuestan más ahora que antes debido a los medios utilizados, pero las compañías no escatiman en esfuerzos para exprimir del usuario la mayor cantidad de billetes posibles. Y no siempre es culpa de los desarrolladores, sino de las mentes que lo controlan todo desde las alturas (¿quién mueve los hilos?). Unos precios inflados tanto de consolas como de videojuegos, contenidos descargables, pases online con el fin de acabar con la segunda mano... Estas y muchas otras razones ejemplifican la cuestión.

Otro aspecto negativo que han traído los nuevos tiempos es el de la práctica extinción de la originalidad. Al verse obligadas a recuperar lo invertido, las grandes compañías del sector se decantan por crear juegos de tiros (el tema mil veces comentado de la explotación de los First Person Shooters), de deportes conocidos o de otras facetas "mainstream" de la sociedad en la que vivimos. Tenemos que darle la vuelta a la moneda para encontrar la cara independiente, aquella que con más libertad creativa consigue conmovernos y maravillarnos



con obras destinadas a quedarse para siempre en nuestras cabezas. Braid, World of Goo, Little Inferno, Journey (no quiero entrar en el debate de si es indie o no)... Títulos con más corazón que pretensiones comerciales.

Y con todo esto, ¿adónde quiero llegar? A que vivimos tiempos difíciles para los que se salgan de los cánones de lo seguro. Hoy en día se lanzan muchísimos juegos al mercado, y por mucho que los jugadores queramos probarlos todos, no podemos debido a nuestra economía. No está el mundo como para gastarse 70€ cada semana en un videojuego. ¿Qué hacemos, entonces? Pues ir a lo seguro, a lo que nos es más familiar: a una saga predilecta, a un estilo de juego donde un título sobresalga del resto, o algo que nos haga estar seguros de haber tomado la decisión correcta. Y son estas decisiones las que provocan que nos perdamos obras interesantes; vamos a comentar este interesante y complicado tema.

Que levante la mano el que nunca haya dudado entre dos juegos y al final siempre se haya decantado por el que más seguro estaba de que le iba a gustar. Pocas manos levantadas, creo yo. No estoy criticando que alguien compre lo que le gusta, es más, un servidor lo hace continuamente, pero debido a esto dejamos escapar obras muy interesantes que debido a su pobre (o nulo) nombre dentro del panorama no les damos una oportunidad. Son mareas de juegos que inundan las tiendas semana sí semana también, donde debemos pescar lo más indicado, que no siempre es lo más conocido. Aunque también tenemos que tener cuidado de no tropezar con títulos poco re-

Ahora todo es más grande, se mueve más dinero y las compañías intentan hacer grandes producciones casi cinematográficas. El problema es que se pisan unas a otras pues intentan sobreexplotar géneros que no dan para más con el fin de ganar la mayor cantidad de billetes posibles. Esto perjudica a algunos juegos que o bien se ven tapados por la avalancha publicitaria o bien pertenecen a un género donde los reyes no dejan espacio a los súbditos, como ocurre en, por ejemplo, los FPS



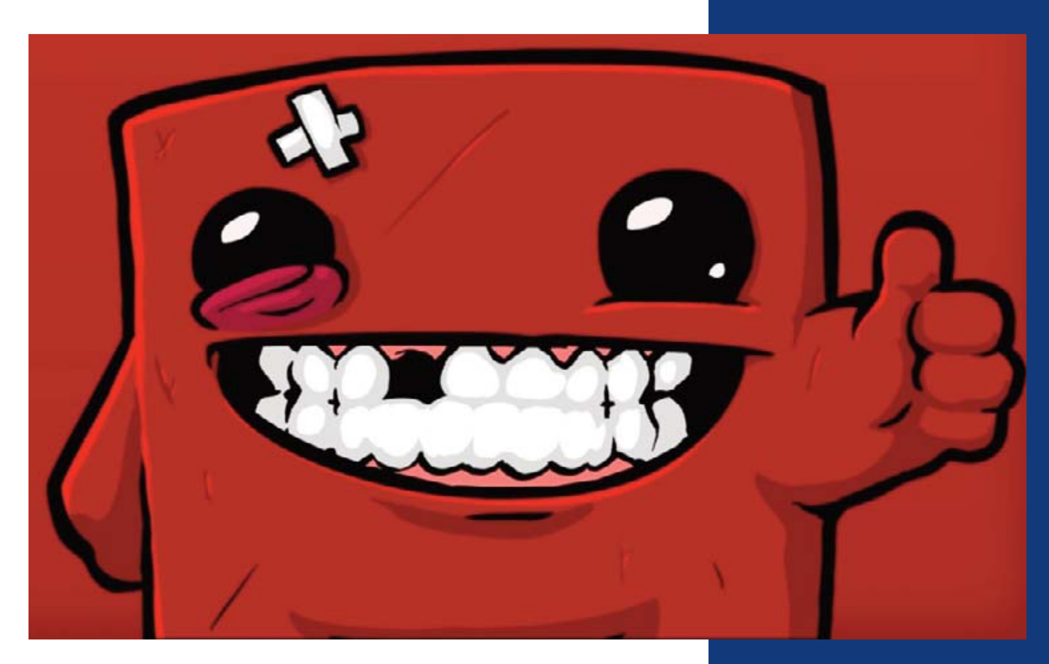
comendables. Hablemos de los dos tipos de obras afectadas (para bien o para mal) por la regla de ser uno más del rebaño.

Los primeros, y más agradecidos, son los juegos que inesperadamente resultan ser una grata sorpresa. De esos títulos que compramos sin estar seguros pero que resultan ser obras muy interesantes y que nos abren los ojos en el tema de que no toda la industria se mueve por los mismos senderos. Personalmente recuerdo haber comprado Portal 2 sin muchas esperanzas (el primero no me gustó demasiado) y la sorpresa fue brutal, tanto que lo considero uno de los mejores juegos de la actual generación y, por qué no decirlo, de toda la historia; Batman: Arkham City, a pesar de su tremendo hype y una primera parte tan soberbia como desconocida para este que escribe, no me convencía mucho en un inicio pero al comprarlo casi sin intención descubrí una obra maestra que difícilmente podré olvidar; yéndome más atrás en el tiempo, los títulos con la marca LEGO me sorprendieron cuando compré el primero dedicado a Star Wars por accidente; y así con muchos títulos en esta y pasadas generaciones.

Ya no hablemos de juegos independientes, porque nos puede dar un mareo ante tanta variedad y calidad amontonada bajo un mismo techo. Nunca he sido seguidor fiel de estos desarrollos menores, pero desde hace un tiempo he ido descubriendo juegos con bajo presupuesto que podrían mirar a la cara perfectamente a superproducciones dignas de ser clasificadas como “blockbusters”. El difícil Super Meat Boy, el ingenioso World of Goo, el rejugable Castle Crashers, el absorbente Limbo... Una lista casi infinita de títulos dignos de ser descubiertos, y es que si en algún lugar existe excepción para la regla de “marica el último”, es en el mundo indie.

Y el segundo tipo dentro de esta regla son los juegos que simplemente no destacan por pertenecer a un género explotado en el cual no cuentan con alicientes que obliguen o animen al usuario a fijarse justamente en él. En el género de los shooters ocurre esto continuamente: triunfan los típicos

Los juegos indie cada vez atesoran más calidad. Hasta el punto que alguno puede mirar cara a cara a las grandes superproducciones



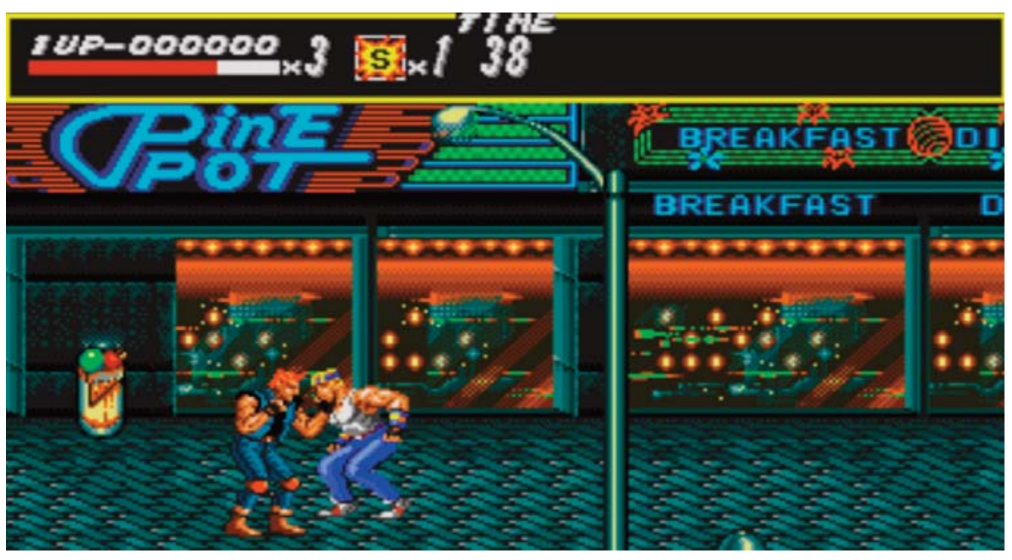
Gears of War, Halo y Call of Duty mientras que los sucedáneos muerden el polvo en la caja de segunda mano del GAME. No se nos puede culpar a nosotros de su fracaso, es evidente, pues si no consiguen destacar será por alguna razón de peso cuya única responsabilidad es suya, pero tampoco entiendo como las compañías lanzan este tipo de títulos si saben que difícilmente saldrán vencedores. Parece una guerra (y nunca mejor dicho) de "si tú sacas un juego de acción en Nueva York, yo lo saco en la luna" o "si esos de Treyarch han podido, ¿por qué nosotros no?". Al final pasa lo que pasa.

Concluyendo con el tema, la industria del videojuego es muy diferente a las demás porque mientras que en el cine el éxito de una película se mide al paso de un tiempo en cartelera o en las series los espectadores pueden ir creciendo a medida que avancen los capítulos, en los videojuegos todo depende del lanzamiento. Hemos establecido en nuestra cabeza la idea de que si un título no triunfa el día de lanzamiento (no digamos ya la semana), es un fracaso absoluto. Esto conlleva la existencia de clones y clones con el único fin de vender y vender. Se han dado cuenta de que ya no vale ser uno más del rebaño, ya no sirve no hacer campañas publicitarias enormes (el boca a boca funciona pero solo en contadas ocasiones), todo ha cambiado. Ahora es "culo veo, culo quiero". Una batalla tan épica como estúpida por ser como los demás, solo que vendiéndolo mejor para llamar la atención del cliente. Su atención y su dinero. Un dinero que utilizarán para no quedarse fuera de la burguesía del rebaño. Y para hacernos picar de nuevo.

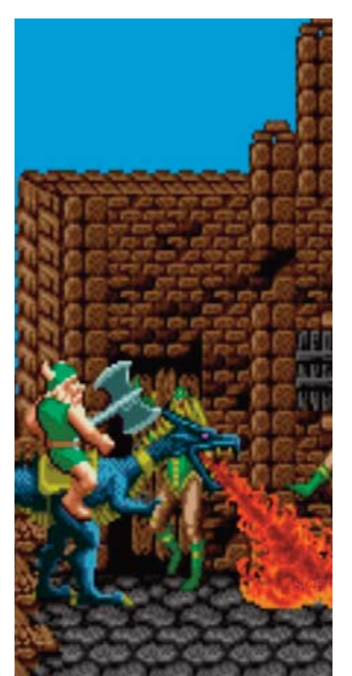
Es en el mundo independiente donde encontramos la alternativa del a menudo agobiante universo comercial. Los videojuegos con bajo presupuesto se permiten el lujo de poseer más libertad creativa, y por lo tanto, la innovación se ve mucho más potenciada. Tampoco tienen el problema de taparse unos a otros, pues el panorama es tan variado y los precios tan asequibles que gran cantidad de personas pueden permitirse investigar en sus océanos

escaners21
proyecto cromatic

Golpea o revienta: Beat'em ups



Recorremos la evolución de uno de los géneros más viscerales y trepidantes que ha dado la historia de los videojuegos. Desde que se iniciara su arranque han sido muchas las variantes que han acompañado al noble arte de sobrevivir con los mamporros



Hablar de un género como este no puede estar exento de polémica; de hecho establecer una definición del propio concepto de Beat em` up ya resulta controvertido. Tal vez por ello, la intención de este artículo sea traer algo de luz o más bien generar más polémica, la cuestión de fondo es que las conclusiones reflexivas de este escrito están impregnadas en última instancia con la impresión subjetiva de quien lo firma.

Como en casi todo lo que tiene que ver con nuestra gran pasión y materia de estudio, para conocer los primeros pasos de este tipo de aventuras debemos retrotraernos a la década de los ochenta. En el año mil novecientos ochenta y cuatro nace un título mítico de los árcades, "Kung-Fu-Master" un Beat`em up incipiente con los primeros toques de la tipología, donde teníamos la opción de recorrer horizontalmente un escenario por el cual debíamos derribar múltiples enemigos que salían a nuestro paso. La perspectiva histórica evidencian las carencias del juego a nivel de ambientación, movilidad y desplazamiento, pero el gran valor de esta apuesta reside en el hecho de marcar el camino de todo lo que llegaría después.

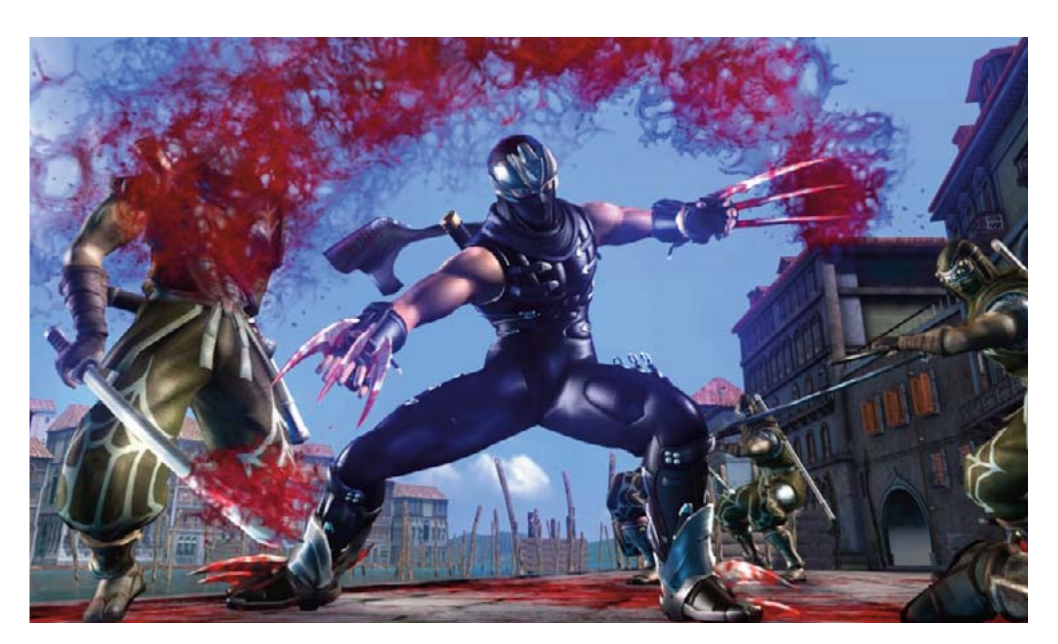
En cualquier caso Kung-Fu-Master sería fundamentalmente un interesante precedente que aunque incluye la mayoría de los elementos, no puede considerarse un modelo canónico de este tipo de juegos; la justificación a esta afirmación se en-



cuentra en el hecho de que, aun tendríamos que esperar para que la esencia más pura del Beat em' up se viera representada en una aventura. Esta circunstancia llegó a mediante el mítico "Renegade", al cual vamos a dedicar nuestra atención.

Renegade, tiene su origen en el año 1986; su nombre era original era Kunio, el fuerte y fue creado por la desarrolladora Technos para el mercado japonés. Su llegada a Europa tuvo lugar de manera inmediata de la mano de Taito. Ocean se encargaría de lanzar la versión para ordenadores de ocho bites. Renegade es el Beat em'up por antonomasia y repasar las características del juego no es ni más ni menos que enumerar las señas de identidad del género; para empezar tenemos una trama de ambientación urbana y decadente en la que el protagonista deber recorrer la ciudad, atravesando diversas zonas y barrios en los que tendrá que enfrentarse a múltiples enemigos, contando para ello con la única ayuda de su cuerpo. La estética propia de barrios conflictivos controlados por bandas callejeras está también muy presente, este es un aspecto icónico esencial dentro de este tipo de historias. Con todo, además de modelar el canon, Renegade tuvo otra particularidad como fue el hecho de posibilitar el desplazamiento del protagonista alrededor de la pantalla y no solo de manera lateral. Tal vez pueda resultar excesivamente rotundo afirmar que este juego reúne todos los elementos del Beat m`up, pero hablar de él nos sirve a la perfección como ejemplo para poder establecer las diferencias estilísticas con su principal variante el Hack and Slash.

Renegade es uno de los primeros juegos que han dado forma al popular género del Beat'em up, o más conocido por estos lares "Yo contra el barrio". Desarrollado originalmente para los ordenadores de 8 bits de la época, tuvo su correspodiente versión para las consolas domésticas en 1988 para NES y nada menos que en 1993 para Master System. El juego contó con dos secuelas, Target: Renegade y Renegade 3, las cuales fueron producidas por Ocean Software para Amstrad, ZX Spectrum y Commodore64



Llegados a este punto y aun a riesgo de crear controversia, se hace preciso aclarar nuestra posición con respecto a los términos Beat m`up y Hack and Slash para indicar que los consideramos géneros con identidad propia y totalmente independientes. Las diferencias no se limitan solamente al uso o no de armas, hay otras cuestiones como la propia filosofía y ambientación, que en el caso de los primeros siempre tuvo una tendencia más realista que la mostrada en el mundo de los Hack and Slash

Es aquí donde se debe señalar que las diferencias entre lo que suponía un beat m´ up puro y sus variante hack and slash estuvieron presentes desde el principio. Basta comparar el título antes mencionado con otros iconos del Hack and Slash en los ochenta. No es una cuestión exclusiva del uso o no de armas, sino de la utilización de ciertos códigos, o incluso de una determinada filosofía, del tipo de enemigo a encarar y por supuesto de los escenarios; los beat em´ up originales estaban asociados a un estilo realista duro y en bastantes ocasiones barriobajero; por el contrario el Hack and Slash en términos generales ha estado mucho más vinculado al mundo de la fantasía y lo sobrenatural. De hecho si prestamos atención a dos de los Hack and Slash más memorables de esta época como son Dungeons and Dragons y Ninja Gaiden podremos apreciar como esta diferenciación estuvo planteada desde el origen en los ochenta y hasta los noventa época en la que inician su declive.

Pero no hablemos del declive, sino de la época dorada, esta se produjo a finales de los 80, con varios títulos memorables, pero uno del que bajo ningún concepto podemos prescindir en nuestro repaso, Double Dragon. El título se convirtió rápidamente en la referencia del género dentro del entorno de las maquias árcade. De nuevo vemos reflejada la estética urbana (apocalíptica en este caso) y la posibilidad de moverse en ocho por todo el escenario, sin olvidarnos naturalmente de las bandas callejeras, presentes en el juego. Los paralelismos con Renegade son más que obvios, pero había algunas importantes novedades como la posibilidad de jugar a dos, la capacidad para robar las armas blancas y usarlas contra tus enemigos y por supuesto un exquisito cuidado de la música. La potencia gráfica y la alta jugabilidad provocaron que a finales de los ochenta si viviera auténtica fiebre en torno a esta aventura. El impulso de esa época todavía duraría a principios de los noventa, Y en este contexto, el lanzamiento de Final



fight supuso un hito definitivo.

Sí bien es cierto que este título de Capcom no aporta novedades al tipo de estilo, no es menos cierto que todos esos elementos aislados que forman parte de la idiosincrasia de los Beat em´ fueron potenciados al máximo para conseguir constituir un juego muy atractivo. Además de ello, hemos de destacar este título por la capacidad de introducir una amplia diversidad de personajes y acciones, sin poder dejar de mencionar que se trata de un juego que inaugura una de las sagas más prolíficas en cuanto a secuelas, versiones y diversas plataformas donde poder jugarlo.

Es aquí cuando llegamos al momento actual. Un contexto donde, los videojuegos, de la misma manera que otras manifestaciones artísticas están sufriendo una hibridación y fusión de géneros sin precedentes. En cierta manera uno de los últimos grandes homenajes a los Beat em`ups puros a la antigua usanza para la nueva generación de consolas, tal vez fuera The Warriors de la compañía Rockstar. Sin embargo, es evidente que cada vez más, la configuración de los juegos basada en repartir mamporros está inserta en el estilo sandbox. A decir verdad, y muy a nuestro pesar, debemos concluir que el género como tal ha muerto y solo es mantenido de forma tenue por desarrolladoras independientes. Son muchos los nostálgicos que echamos de menos repartir galletas a través de la pantalla, por tanto, sería muy deseable que se volviera a repetir, si no una nueva época dorada, cosa a todas luces imposible, sí al memos una nueva proliferación de este tipo de experiencias virtuales que tanto han hecho disfrutar en el pasado a los gamers de más experiencia.

En los últimos años se puede apreciar un evidente declive del género que ha coincidido con la eclosión de su primo hermano, el hack and slash. God of War o Ninja Gaiden han sido los que han sentado las bases del mismo en su época más reciente. Consolidados y con varias entregas a sus espaldas siguen siendo los máximos exponentes con el permiso de Bayonetta. El título de Platinum Games es considerado por muchos como el más brillante del género

juan manuel cabañas
monotemáticosfm

Recuerdos a 25 pesetas



En el artículo del mes volveremos a echar la vista atrás, concretamente hacia los salones recreativos, porque siguen perdurando en el recuerdo de los que pudimos disfrutarlos; de hecho, es el único lugar en el que han podido sobrevivir a día de hoy

Bomb Jack (Tekhan)

Kazutoshi Ueda, creador de otros títulos de similar calado como Lady Bug o Mr Do!, diseñó esta vez a un personaje tremendamente explosivo -cómo no- y carismático, al cual quizás no se le sacó todo el partido que merecía; Jack es un auténtico especialista en desactivar bombas, además de contar con una agilidad fuera de serie, dos habilidades que debe combinar para saltar de plataforma en plataforma y recolectar todas las bombas del escenario, impidiendo que famosos emplazamientos como Acrópolis o la Esfinge egipcia sean demolidos.

Un mecanismo más sencillo que el de un chupete, el ir recogiendo las bombas en un determinado orden para ganar bonus, resultaba en un auténtico pique para el jugador habilidoso, y aún a día de hoy, resiste unas cuantas partidas sin resentirse en la auténtica esencia de este tipo de juegos: engancharnos sin remisión.

Kung Fu Master (Irem)

No se había cumplido aún el ecuador de la década y ya comenzaba a estar muy manido el tema de rescatar a tu chica de las garras de los pandilleros de turno. Thomas, ataviado con un kimono tó chulo, no tiene mejor idea que moverse de derecha a izquierda lanzando puños y patadas por doquier, mientras avanza irremisiblemente hasta Sylvia, dejando un reguero de secuaces inconscientes. Parece una buena definición de beat'em-up, de las pioneras, por no decir la primigenia.

Su diseñador, Takashi Nishiyama, probaría suerte más tarde en Capcom, creando el primer Street Fighter, el cual no llegó a alcanzar demasiado éxito pero posó indudablemente la base para que Ryu, Ken y Sagat partieran la pana en la aclamada segunda parte; posteriormente participaría en la creación de la placa arcade de Neo Geo. Una historia llena de tortas, la suya.

El juego se desarrolla dentro de un insidioso templo, compuesto por cinco pisos que Thomas debe ir recorriendo, acabando con un Final Boss en cada una de las fases y siempre dentro del tiempo límite. Dentro de los Yo contra el barrio estamos ante la expresión más ar-



caica: un solo plano de profundidad y apenas un par de movimientos diferentes, pero ¿quién sabe lo que hubiera sido del género sin su bisabuelo aquí presente?

PacLand (Namco)

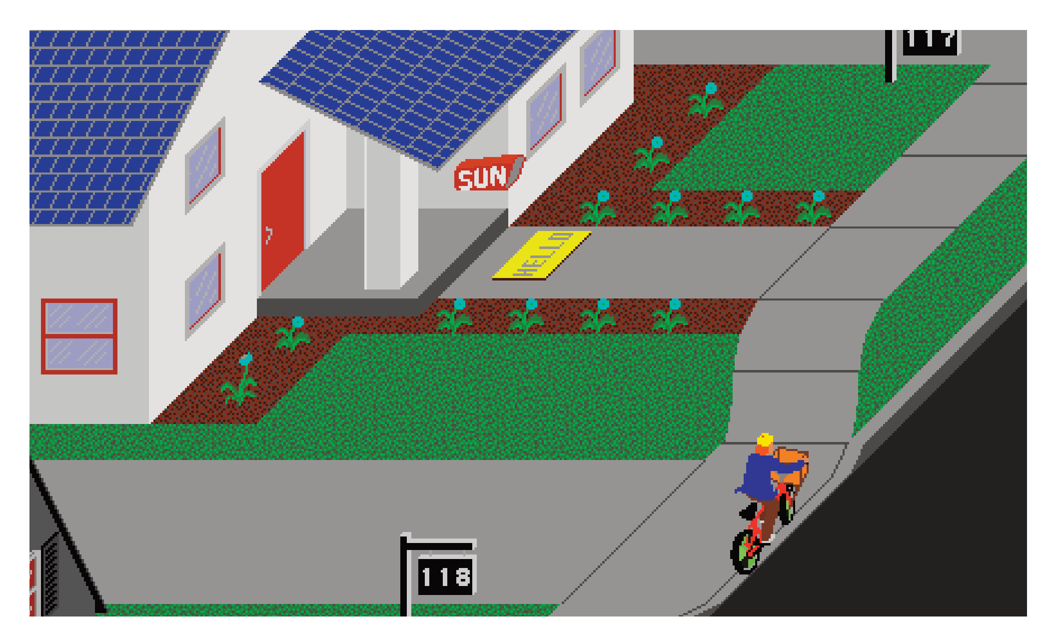
Uno de los iconos más perpetuados en el mundillo de los videojuegos tomaba aquí la apariencia de la serie animada que protagonizaba por la época, lanzándose en una aventura por rescatar a su media naranja, secuestrada por los malvados fantasmas. Leía recientemente en un artículo de 1up una comparativa harto interesante, la cual paso a exponer de forma resumida.

Básicamente, hay que reseñar que estamos ante un juego de plataformas de scroll horizontal capaz de lucir con orgullo muchas de las bases capitales del género; curiosamente, muchas de estas premisas las tomaría un año después Super Mario Bros., y la diferencia de éxito y popularidad entre uno y otro juego fue insultante.

Pero oigan, es así: en Pac Land había una serie de mundos divididos en cuatro fases, debíamos avanzar y saltar esquivando obstáculos y enemigos, podíamos conseguir poderes para nuestro personaje mediante items, e incluso existían zonas secretas que nos permitían saltarnos niveles. Os resulta familiar, ¿verdad?

Pac Land, desgraciadamente para Namco, cayó en la más absoluta de las indiferencias, quizás debido a su poca repercusión en los salones arcade, y a una pésima decisión de diseño: el comecocos se manejaba sólo con botones: dos para saltar y dos para desplazarse a izquierda y derecha, respectivamente. Aún con todo, el paralelismo entre la primera

Mientras el abuelo se tomaba su café vespertino, qué mejor forma de liquidar veinticinco pesetas que echarnos una partida. Por mucho que esos cinco duros únicamente durasen un puñetero suspiro, algo que ocurría en más ocasiones de las que mi querido abuelo pudiera haber imaginado. Las frases Game Over se sucedían una y otra vez, mientras que el centelleante aullido que rezaba Insert Coin hacía que la batalla acabase por aquella tarde, pero sólo para que la guerra continuase al día siguiente



gran aventura del fontanero de Nintendo y PacLand es digna de ser recordada.

PaperBoy (Atari Games)

Dicen que ya está todo inventando en el videojuego; no sé, quizás sea así, puede que cada vez sea más complicado el sacarse de la manga ideas originales. Lo que está claro es que, en su día, idear un simulador de repartidor de periódicos en bicicleta fue la ostia en verso.

Un juego trepidante, fresco, divertido y agradable de ver y jugar. Montar en bicicleta es fácil; la cosa se complica a la hora de esquivar transeúntes, bordillos malintencionados, despistados que leen mientras caminan y skaters con tendencias suicidas.

Para colmo, hay que afinar la puntería y apuntar con el periódico a la puerta de nuestros sufridos suscriptores. Genial idea, mejor implementación, y decenas de conversiones a sistemas domésticos. Ojalá repartiesen así el 20Minutos, sería mucho más entretenido.

Punch Out!! (Nintendo)

Quizá el mayor logro que Nintendo consiguió con Punch Out!! fuese alcanzar una gran aceptación y popularidad en un videojuego arcade que representaba, a su manera, el deporte del boxeo. Ciertamente, esta disciplina deportiva no parecía tener demasiada suerte en el videojuego hasta aquel entonces: por citar un ejemplo más o menos conocido, Atari intentó allá por 1977 lanzar Boxing, un arcade que lograra trasladar fielmente el boxeo a los salones recreativos.

Para ello, diseñaron un sistema de control en el que sendos mandos emularan los puños de un boxeador. Desgraciadamente, en las pruebas de testeo los jugadores destrozaban una y otra vez estos mandos, hasta que finalmente sus desarrolladores se dieron por vencidos, quedando el juego en el más recóndito de los limbos.

Regresando a Punch Out!!, resulta que el señor Genyo Takeda logró diseñar un sistema de control apoyado en el joystick y apenas tres botones (uno por puño y otro extra para el gancho que lograse llevar al KO al rival), contando con un tal Shigeru Miyamoto para diseñar a los boxeadores que aparecían en el juego. Takeda, que con el tiempo colaboraría en el sistema de guardado de partida por batería de los cartuchos de

Detrás de Punch Out!! encontramos a Takeda. Su trabajo ha llegado hasta nuestros días: Es uno de los responsables del diseño de hardware de Wii



NES o en el diseño del hardware de la propia Wii, consiguió no sólo enganchar al público, sino comenzar una prolífica y exitosa saga que ha logrado sobrevivir hasta nuestros días.

Space Ace (Cinematronics)

Cinematronics, el equipo de desarrollo comandado por Don Bluth -un antiguo animador de la compañía Disney en películas como Robin Hood- parecía haber encontrado una auténtica mina de oro en el soporte LaserDisc para máquinas de salón recreativo. Dragon's Lair resultó ser un tremendo pelotazo, así que repitieron y perfeccionaron la fórmula en Space Ace.

Aquí, el entorno de dragones y mazmorras fue trocado por el ambiente espacial, en el que el experimentado soldado Ace debe rescatar a su amada Kimberly de las garras del comandante Gorf, un villano que asola la tierra mediante un arma que es capaz de convertir a la gente adulta en adolescentes imberbes.

Antes de que se me ocurra que, oiga, no nos vendría nada mal tener el armamento de Gorf para rejuvenecer un poquito, os contaré que en el juego manejábamos a Dexter, curioso nombre para la versión aniñada de Ace; el desarrollo era similar a Dragon's Lair, asistiendo a una auténtica película de dibujos en la que interactuábamos de vez en cuando pulsando botones o dirigiendo con el joystick al protagonista.

En este juego se introdujeron varios niveles de dificultad, en los que sólo el más elevado nos permitía contemplar el metraje entero del disco, además de añadir varias formas de afrontar los obstáculos, dependiendo de si nos convertíamos por momentos de nuevo en adultos o seguíamos siendo un niñato.

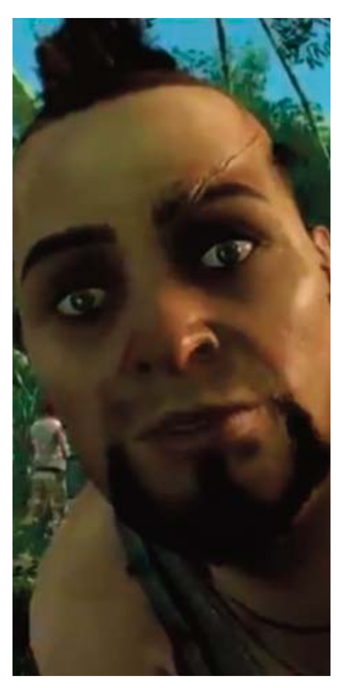
Conste que en 1984 yo sólo contaba con cuatro años, aunque muchas de las máquinas referenciadas en el presente artículo las pude disfrutar en alguna cafetería cutre del centro de Cádiz, un par de años más tarde. Por supuesto, acompañadas del inconfundible sonido de las tragaperras, las voces que pegaba el camarero de turno y el agradable olor a café de los garitos de la época como el añorado Bar Jamón, testigo de mi infancia

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

La crisis del personaje



"Un personaje se define como cada uno de los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, que aparecen en una obra artística. Son las personas o los seres conscientes de cualquier tipo que se imaginan y existen dentro del universo de tal obra"



En muchas ocasiones nos encontramos a nosotros mismos realzando figuras recreadas e inexistentes para hacernos sentir que aquello que tenemos entre manos es especial. La fórmula matemática que da como resultante la clave para que un personaje se convierta en un hito dentro de la industria es altamente compleja. Muchas veces, éste se vincula erróneamente al éxito del producto en su conjunto; aquello que conocemos como videojuego. Pero dicho éxito no tiene nada de gratuito, nada de aleatorio y por lo tanto no se rige por una fórmula concreta. ¡Y he aquí la gran contradicción! Y así, con el misticismo encapsulado de un formato cuyo crecimiento todavía es una incógnita, nos encontramos delante de la pantalla del televisor intentando resolver esa incompleta ecuación.

El jugador, como ser con capacidad de sentir, transfiere a su avatar las sensaciones recogidas durante su experiencia de vida. Una simbiosis casi empática, donde el dolor del personaje es vivido y en ocasiones comprendido por el que lo maneja. La capacidad de transferencia que otorga el medio interactivo, rompe parcialmente con la relación pre-establecida con el sujeto que recibe la acción y quien verdaderamente la realiza. El videojuego necesita, por lo tanto, de la implicación del jugador y se debe a la jugabilidad del producto. Dejando así el carisma del per-



sonaje – el avatar en cuestión – en segundo plano.

Cada medio tiene una forma de expresarse diferente y no valen las afirmaciones extremistas; ni el cine se basa puramente en el argumento y la puesta en escena, ni la literatura consigue solamente dicha implicación mediante la exposición de letras bien orquestaras para que el lector se sienta parte de lo que está leyendo. Por lo que se necesita algo más, y ese entresijo de variables se debe a factores tan variopintos como el estado anímico, la predispoción para creerse lo que se narra o el recorrido de vida – también conocido como experiencia – del que se haya al otro lado de la pantalla. Así pues, el éxito de un personaje en un videojuego – como medio que aglutina elementos de otros – también necesita de condicionantes aleatorios para poder perdurar y mantenerse en la retina o recuerdo del jugador.

Un videojuego debe contar con una historia convincente y sólida. Sólo así, el protagonista podrá desarrollar un "ego" como personalidad y adquirir un "caché" lo suficientemente consistente como para que el jugador decida recurrir a su nombre siempre que sea preciso. La calidad de una historia no pasa tanto por la narrativa de esta sino por la profundidad o por la capacidad de sorprender. Valen entonces, los giros inesperados o los planteamientos edulcorados llenos de "clichés" que muestran un camino plano que funcionen en su conjunto como algo completamente alejado de lo común. Y queda claro, entonces, que salvar a la princesa es un elemento altamente explorado. Pero, hacerlo del modo que se

En Dishonored, se rompe la regla pre-establecida que dicta que un título mostrado desde una perspectiva subjetiva provoca una mayor grado de implicación por parte del jugador. Tú controlas a Corvo – el protagonista – pero desde inicio no eres él y por lo tanto se rompe el paralelismo. Corvo tiene su pasado y tú como buen titiritero serás el dueño de su presente y sobre todo de su futuro. No obstante, su perpetuo silencio llega a engañar al jugador que siente como suyas cada una de las acciones que el enmascarado realiza

presenta en Braid (Number None, 2009), por citar alguno, rompe con el orden establecido y el jugador queda atrapado en una dulce nube de engaño y disociación de roles.

El papel del jugador parece claro, llevar al personaje hacia su destino recogiendo de buen grado lo que el desarrollador nos quiera expresar. Una perturbadora sensación que lo hace responsable de los actos del carismático monigote. Y para ello, qué mejor opción que la de dejar claro desde inicio que la marioneta y el titiritero son dos entes totalmente distanciados. La crisis del personaje no es, por lo tanto, la del jugador, siendo éste en última instancia es responsable de lo que al ser virtual le sucede. Una apreciación que en la época de los 8 bits podía verse en más de un título. Sino sólo hace falta ver a quién dirige la mirada Mario cuando debido a la poca habilidad del jugador cae en desgracia y muere.

Sí, no es una muerte sin más, Mario busca a su controlador para responsabilizar a éste de su fallecimiento. Algo parecido a la implicación que busca Michael Hanneke cuando dirige la mirada de Peter – uno de los dos asesinos – hacia el espectador. Funny Games (Michael Hanneke, 1997) juega con ese vínculo que se establece entre lo que sucede en la trama y el espectador. Buscando que el segundo se sienta víctima de las atrocidades que estos dos adolescentes cometen.

Super Mario Bros (Nintendo R1&D1, 1985) repite esa fórmula cada vez que Toad nos avisa que princesa está en otro castillo. No se lo dice a Mario, el cual espera paciente y expectante justo a su lado. Esas palabras son lanzadas al jugador, el cual desesperado tiene la sensación de que él es el responsable de solucionar el entuerto. De ese modo, Mario deja de ser el héroe para traspasar toda la responsabilidad a su portador. Un mensaje similar, por no caer en la recurrencia de la ejemplificación, a lo que sucede cuando en Sonic: The Hedgehog (Sonic Team, 1991) el jugador decide dejar de mover al puerco espín azulón. Éste, sin cortarse, lanza una mirada desafiante hacia el otro lado de la pantalla para dejar clara cual es su postura. Algo que se hace más evidente su segunda entrega, Sonic The

Cuando en Sonic The Hedgehog dejamos de controlar al puercoespín, este no duda en lanzar una mirada desafiante al jugador



Hedgehog 2 (Sonic 1992) donde el erizo y su acompañante – sí el inoperante Tails – se tumban bostezando airosamente.

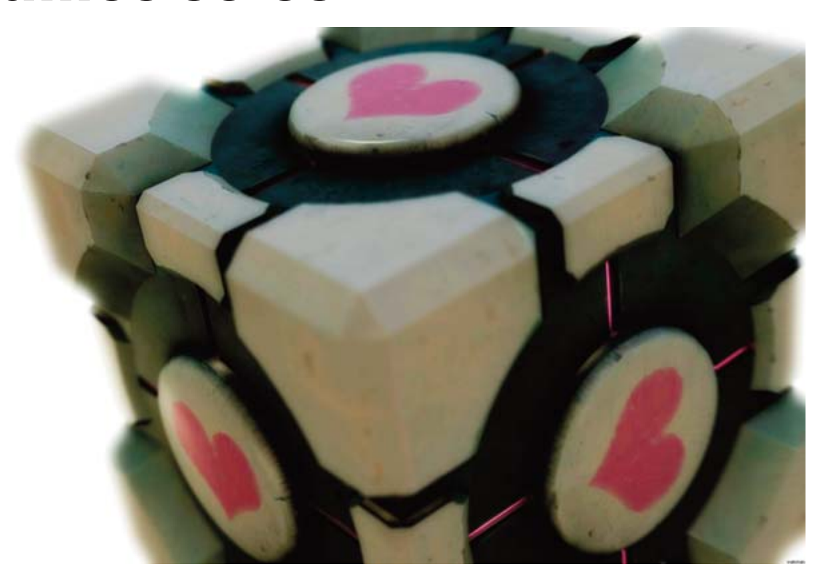
Un vinculo que adquiere otros matices en los títulos de disparo fácil o de sucedáneos reconvertidos a historieta épica medieval, donde el jugador no ve la cara de su marioneta. A priori, éste parece ser el protagonista, de hecho la crítica asume que el jugador son esas manos que portan armas de todo tipo y calibre. No existe mensaje hacia el jugador, y como en la saga de películas REC (Jaume Balagueró & Paco Plaza, 2007 – 2013) el enfoque subjetivo desea engañar al espectador para trasportarlo dentro de lo que sucede dentro de la película. Pero todo finaliza al apagar la consola, o televisor en este caso, y ya no estamos en una infernal campo de batalla espacial marciana ni tampoco en los pasillos de una estación de bomberos. El jugador (en este caso espectador) vuelve al mundo real que lo rodea, como el lector retorna a la realidad al cerrar las portada y contraportada del libro que sostiene entre sus manos.

Y así, sin dejarnos un momento para reflexionar, el personaje cobra significado por encima de todo. Por arte de magia, esa simbiosis renace para transferir todo el mérito a la figura recreada e inexistente. Da igual si el portador ha sido el que ha conseguido completar la gesta. Da igual si éste ha sudado, o no, lo insufrible para recomponer todas las piezas de un complicado puzle, salvar el mundo por enésima vez o rescatar "ad infinitum" a una inoperante princesa. El beso, la recompensa y todo el honor se lo lleva la marioneta y no el titiritero.

Ser quien controla al Jefe Maestro ha sido una exitosa fórmula que se ha ido repitiendo una y otra vez. Pero cuando ésta se ha variado ha caído en el mayor de los despropósitos. El jugador de Halo no admite variaciones dentro del patrón. Si no controlas a Spartan 117 el título pierde de facto todo su sentido y por lo tanto, no adquiere el aval de la muchedumbre. Aunque en definitiva esta opción no llegue a notarse nunca en el aspecto jugable

laocoont
zehngames.com

No estamos solos



Febrero es un mes especial. Se celebra el día de los enamorados, dándole un protagonismo especial al amor. Lo vemos en la televisión, el cine, la prensa; lo escuchamos en la radio; y por supuesto... también lo vivimos en y a través de los videojuegos



Este mes se presta a hacer reflexiones dentro del mundo de los videojuegos que van más allá de lo cotidiano. Es febrero, y febrero es sinónimo de amor en esta sociedad en la que vivimos. Y esta sociedad en la que vivimos procura apartar sistemáticamente al mundo de los videojuegos de nuestras sensaciones cotidianas. O peor aún, intenta achacarle muchos de los problemas presentes en nuestras comunidades, colegios, trabajos... Supongo que veis hacia donde quiero ir a parar. Aún tenemos reciente la masacre en Estados Unidos del pasado 14 de Diciembre, en la que 27 personas perdieron la vida. Uno de los aspectos secundarios de este terrible suceso fue el trato que se dio al asunto en la prensa. La pregunta "¿Pero el asesino jugaba a videojuegos?" aparecía constantemente en pantallas, en los labios de periodistas de medio pelo y en la cabeza de la sociedad.

No voy a entrar a valorar las causas de la masacre, puesto que esto es una revista de videojuegos, pero... ¿Seguro que el inmenso acceso a las armas del país norteamericano no tuvo nada que ver? La sociedad, guiada por los medios de información demoniza constantemente el mundo de los videojuegos. Nadie parece acordarse, si queremos hablar de fríos números, de que la industria del videojuego mueve tanto dinero como la industria de la música y el cine... ¡Juntos! Me sobrecoge la hipocresía del mundo que estamos creando.



Las acusaciones en contra de los videojuegos son muchas y variadas. "Vuelve a los que los juegan violentos", "Por su culpa, los niños no salen a jugar a la calle", "Mi hijo saca malas notas por culpa de las maquinitas", "Se te va a quedar la cabeza cuadrada", "Su hijo tiene un grave problema de sociabilidad por jugar videojuegos"... podría seguir así párrafos y párrafos, pero para ilustrarnos creo que sirve. La opinión general de cualquier foráneo al universo de los videojuegos es pésima y consigue dar la sensación de que quienes los juegan pertenecen a una secta o son peligrosos.

Los videojuegos, estas pequeñas joyas que tanto disfrutamos, tienen muchísimos aspectos beneficiosos. Ojo, no voy a ser un fanboy descerebrado y a decir que son lo mejor del universo. Como todo en esta vida, tienen sus pegas, asique como suele decirse, en el punto medio está la virtud. Para comenzar, creo que podemos hablar de ese tópico de que "los videojuegos vuelven violentos a quienes los usan". Creo que la violencia dentro del mundo de los videojuegos es real, es un tema utilizado, pero ni mucho menos es el único. De hecho, ya que estamos en Febrero, mes del amor, el amor es uno de los grandes temas dentro de los videojuegos. ¿Cuántos de nosotros hemos removido tierra y cielo en Hyrule para rescatar a la princesa Zelda? O mejor aún... ¿Cuántos castillos y mazmorras hemos atravesado con Mario, nuestro fontanero favorito para rescatar a nuestra princesa? Como suele decirse, el amor mueve montañas, y las mueve también en cuanto a temática "videojueguil"

"Los videojuegos aíslan a los muchachos" Puede que hace una década, este tópico tuviera algo de cierto, pero... estamos en

Un gran ejemplo de juegos que ayudan al desarrollo cognitivo y el uso del cerebro es "Brain Training del Doctor Kawashima". Es suficiente argumento como para, al menos, no meter a todos los videojuegos en el mismo saco. Sin embargo, en los medios de comunicación jamás nos faltarán las generalizaciones que simplemente buscan cubrir la "moda" pasajera del momento, actualmente, la violencia que generan los videojuegos y su "horrible" papel en la sociedad moderna

la era de la información y de las comunicaciones. Supongamos que el único videojuego que existe fuera el WoW (World of Warcraft). Este videojuego dispone de una comunidad de jugadores de más de 12 millones de miembros, lo cual lo convierte (más allá de que el juego nos guste o no) en una comunidad enorme en constante contacto, no solo conciudadanos, compañeros de clase y demás... sino con gente de otros países y culturas con los que hablar, aprender unos de otros y compartir experiencia. ¿De verdad los videojuegos aíslan? Y si ya queremos aprovechar febrero y hablar del tema de las parejas... compartir una afición es una de las cosas que más une a las parejas, y los videojuegos son una afición tan buena como cualquier otra. ¡En según que aspectos hasta mejor! Puesto que este entretenimiento está diseñado muchas veces específicamente para disfrutarlos en compañía antes que solos.

Otro tema recurrente es que los videojuegos solo engendran violencia... Parece difícil tener que detenerse a pensar en argumentos que rebatan este tópico tan absurdo, pero en realidad, es sencillo. Nos basta con leer algunos estudios que concluyen que cuando jugamos videojuegos, el centro del placer del cerebro genera dopamina, que para los no entendidos, es una hormona que provoca placer y relajación. Si seguimos indagando, los estudios revelan que la velocidad de toma de decisiones en jugadores de videojuegos denominados violentos se incrementa hasta un 25%, la agilidad óculo-manual es significativamente mayor. ¿Recordáis los juegos "Brain Training del Dr. Kawashima"? Mediante minijuegos y ejercicios, este juego desarrollaba y ayudaba a mantener una mente saludable al usuario. ¡Y es un videojuego! Sigue estando en el mismo cajón que "Battlefield" o "Golden Sun". Entonces... ¿Por qué estos ataques a gran escala en contra de la industria?

Como siempre, creo que uno de los grandes problemas es el desconocimiento de la materia y las "modas" informativas. Por lo que sea, actualmente interesa hablar mal de esta gran industria. A los periodistas se les nota la sonrisilla cuando hablan del tema... y lo peor es que si nos fijamos un poquito, detrás de las sonrisita vemos el claro desconocimiento del tema que están tratando "con rigor profesional". En el panorama del periodismo actual se echa de menos la figura del periodista especializado en videojuegos. Si he de romper una lanza en favor de la sociedad, es gracias a Punset, que dedicó uno de sus programas a estudiar científicamente cómo afectan los videojuegos en realidad al cerebro, y como hemos visto antes, han resultado afectar beneficiosa-



mente en muchos aspectos de nuestra mente.

Por otro lado, un segundo problema es la educación que no dan los padres a sus hijos. No sé qué es lo que le pasa a la sociedad actual, pero todos esperan que los demás hagan su trabajo. Los padres cada vez educan peor a sus hijos, porque tienden a dejar encargarse de ello a los profesores del colegio, o peor aún... a la televisión. Es muy importante la educación de los niños en todos los ámbitos, y eso recae única y exclusivamente en manos de los padres. El hecho de que tu hijo juega a juegos con calificación +18 cuando apenas tiene 10 años, no es culpa del dependiente, es culpa del padre que lo consiente o no dedica 5 minutos a investigar a que juega su hijo.

Por suerte o por desgracia, las personas somos todas diferentes y por lo tanto, las circunstancias, lo que nos define también cambia. El hecho de cuáles sean sus hobbys creo que influye bastante poco en las reacciones que se tengan en nuestro enfrentamiento diario con la vida misma. La educación, el entorno, la sociedad, son elementos que pesan mucho más en la psique del individuo. Si una sociedad tiene acceso a armas de fuego, registrará más muertes violentas debidas a ellas que una sociedad sin dicho acceso. Y sobre todo, locos hay en todas partes. A unos les gustan los videojuegos. A otros, el rol. A otros pocos les encanta el ajedrez, y a unos más allá les apasiona la química. Y remarco el término loco (sin ánimo de volverlo peyorativo), pues cualquiera que sea capaz de esgrimir un arma en contra de sus semejantes y arrancarles la vida, no debe de tener todo bien ordenado dentro de la cabeza.

Recordad, la virtud está en el termino medio y sobre todo, no por jugar videojuegos estamos solos. Disfrutad vuestro hobby.

¿Quién no ha soñado nunca con un romance de película? Apenas duran dos horas, así que... ¿Cómo se puede intentar evitar que nos emocionemos también con las historias de amor de los videojuegos? Empleamos entre 10 y 50 horas en acabar algunos juegos, controlando a los personajes presentes en ellos. La carga empática y sentimental que nos llegan a transmitir es mucho mayor, haciéndonos amar a los personajes, su historia, identificándonos con ellos

daniel parras
pixelbusters.es



Dishonored

En Dishonored, el juego de acción en primera persona de Arkane Studios, encarnarás a un asesino con poderes sobrenaturales movido por la sed de venganza. Dishonored te ofrece la posibilidad de eliminar de manera creativa a tus enemigos gracias a un flexible sistema de combate, con el que podrás combinar tus poderes sobrenaturales y las armas e insólitos artilugios de que dispones. Persigue a tus enemigos al abrigo de las sombras o atácalos brutalmente de frente empuñando tus armas. El resultado de cada misión dependerá de las decisiones que tomes.

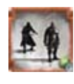
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

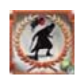
¡Desbloquealos todos!

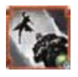

Ladrón Puntos: 20
Roba objetos por un valor total de 200 monedas


Fantasma Puntos: 30
Termina todas las misiones tras el prólogo sin alertar ni matar a nadie salvo a los objetivos clave

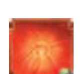

Carne y acero principalmente Puntos: 50
Termina el juego sin comprar ningún poder ni mejora sobrenatural, salvo Guiño

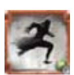

Matón Puntos: 10
Asesina a 10 enemigos desprevenidos


Anónimo Puntos: 20
Tras escapar de la prisión de Coldridge, termina una misión sin alertar a nadie


Lluvia de cuchillas Puntos: 10
Mata a 5 personajes con caída letal

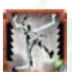

Manos limpias Puntos: 100
Termina el juego sin matar a nadie

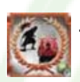

Habitante Puntos: 10
Mantén una posesión de otros personajes durante la mayor parte de un período de 3 minutos


Velocidad de las tinieblas Puntos: 10
Recorre 30 metros en menos de 1 segundo


Versátil Puntos: 20
Mata a personajes con cada arma y artilugio ofensivo

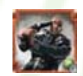

Sombra Puntos: 30
Termina todas las misiones tras el prólogo sin alertar a nadie

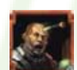

Arco de chispas Puntos: 10
Mata a un enemigo por medio de un arco voltaico


Espectro Puntos: 10
Tras huir de prisión, completa una misión sin alertar a nadie y matando a menos de 5 personas


Manipulador Puntos: 10
Haz que otros maten a 5 de sus aliados

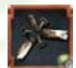

Quirúrgico Puntos: 30
Juega desde la primera misión hasta el puente de Kaldwin y mata a menos de 10 personajes

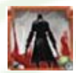

En peligro Puntos: 10
Provoca 5 suicidios involuntarios

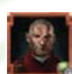

Avispero Puntos: 20
Mata a 4 enemigos en menos de 1 segundo con la ballesta

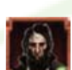

Tempestad Puntos: 20
Mata a 6 enemigos en menos de 1 segundo

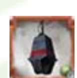

Mercader del desorden Puntos: 20
Adquiere 15 mejoras de equipo

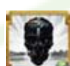

Ocultista Puntos: 20
Consigue 10 talismanes de hueso

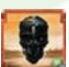

Limpiador Puntos: 10
Enfréntate a 5 enemigos a la vez, sin que sobreviva ninguno


Excomunión Puntos: 5
Elimina al Decano supremo Campbell

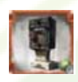

Captar el genio y la locura Puntos: 10
Termina la misión del puente


Suicidio político Puntos: 10
Saca a la luz los crímenes del lord Regente y consigue que lo arresten

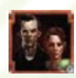

Resolución Puntos: 100
Termina el juego

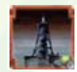

Lo bastante oscuro Puntos: 50
Has completado el juego con caos reducido

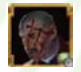

Pretendiente Puntos: 10
Has completado todas las misiones secundarias de doña andrajos


El arte del robo Puntos: 10
Has conseguido la combinación de la caja fuerte del marchante de arte, robando antes su contenido


Buenos modales Puntos: 10
Has completado la misión de la mansión Boyle sin estropear la fiesta

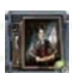

Guardaespaldas Puntos: 10
Has protegido al tío de Kalista, el capitán Geoff Curnow

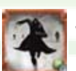

Apagón Puntos: 10
Has desactivado al menos 5 sistemas de seguridad en la isla Kingsparrow

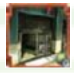

Justicia divina Puntos: 30
Has neutralizado a todos los objetivos clave por medios indirectos

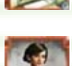

Vivo sin aliento Puntos: 10
Has poseído a un pez

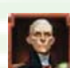

Vuelta al hogar Puntos: 10
Coge una granada activa en el aire y úsala para matar a un atacante

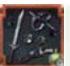

Marchante de arte Puntos: 50
Consigue todos los cuadros de Sokolov


El escapista Puntos: 10
Tras la prisión de Coldridge, escapa de 5 perseguidores sin matarlos ni abandonar el mapa


Deshonrado Puntos: 5
Termina las misiones de introducción

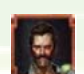

Cuidados infantiles Puntos: 10
Localiza a Emily Kaldwin


Regicidio Puntos: 10
Mata al lord Regente, Hiram Burrows

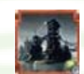

Esto es mío Puntos: 10
Recupera tus pertenencias

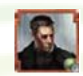

Dunwall en el caos Puntos: 50
Has completado el juego con el caos elevado

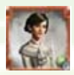

Desaparecido Puntos: 10
Has escapado de la prisión y te has movido por las cloacas sin ser detectado


Conspiración callejera Puntos: 10
Has terminado todas las misiones secundarias de Slackjaw

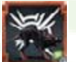

Un lamentable accidente Puntos: 10
Has matado a Morgan Pendleton con vapor

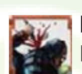

El rey del mundo Puntos: 10
Has llegado a lo más alto del puente de Kaldwin


Clemencia es la señal Puntos: 10
Le has perdonado la vida a Daud


Larga vida a la emperatriz Puntos: 10
Has salvado a la emperatriz Emily Kaldwin


Cadena alimentaria Puntos: 10
Has asesinado a un asesino


Bicho inmundo Puntos: 10
Has utilizado un túnel de ratas


Niño grande Puntos: 20
Mata a un tall boy solo con tu espada


¡Ayudeme profesor!


¡Paga los diez euros que vale ese libro o devuelvemelo!


¿Es usted... el profesor Layton?
En persona
Mi hijo lleva horas intentado resolver este problema,si lo soluciona estaremos en paz.


Resuelve el siguiente triangulo a partir de los datos conocidos
3
B
1
2
A








...


Pepo'13
¿Tiene cambio de veinte?



JUEGANDO

BY TRÉVERON



ENTREVISTA CON EL JEFE DE MARKETING DE CAPCOM, TRAS EL LANZAMIENTO DE "DEVIL MAY CRY 5"

SÍ, TAMBIÉN SOY JEFE DE MARKETING DE CAPCOM. ES NORMAL. EXUDO TALENTO POR TODAS MIS GLÁNDULAS.



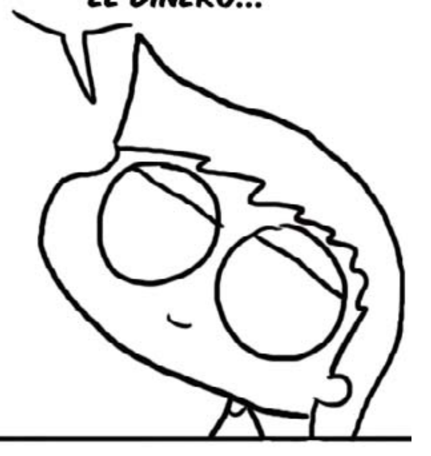
SÉ QUE HA HABIDO POLÉMICA CON LA NUEVA IMAGEN DE DANTE. FUE IDEA MÍA. LA GENTE LO QUE QUIERE AHORA SON MACIZORROS MALOTES TIPO CREPÚSCULO Y ESO ES LO QUE QUERÍAMOS EN NUESTRO NUEVO JUEGO.



Y LA IDEA NO ACABA AHÍ. LA JUGADA NOS HA SALIDO TAN BIEN QUE VAMOS A INCLUIR UN DLC PRÓXIMAMENTE QUE TENDRÁ LUGAR EN UNA ZONA LLAMADA "INFIERNO SHORE" DONDE LA MISIÓN PRINCIPAL DE DANTE SERÁ TIRÁRSELAS A TODAS.



"DEVIL MAY F**K BIT**ES" SE VA A LLAMAR. CASI PUEDO OLER EL DINERO...



HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM


DEAD SPACE
3
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
VISCERAL
EA